CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

#3

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper
Chris Ullrich Cochanski
Sandro Esquivel
Yanine Esquivel
Kerstin Howaldt
Julia Ingold
Gerrit Lungershausen
Susanne Schwertfeger
Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper
Chris Ullrich Cochanski
Sandro Esquivel
Yanine Esquivel
Constanze Groth
Jana Hanekamp
Kerstin Howaldt
Julia Ingold
Gerrit Lungershausen
Marie-Luise Meier
Susanne Schwertfeger
Dennis Wegner
Rosa Wohlers

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel
Marie-Luise Meier

Cover & Illustrationen

Sandro Esquivel (Ausgabe #3)
Matthias Latza (ComicKontext)

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de
Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

1 Über diese Ausgabe
Die Herausgeber_innen

Aufsätze

Offener Themenbereich

4 Zu den Potenzialen einer kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft
Ein Analysevorschlag am Beispiel von Jeremy Loves Graphics Novel *Bayou*
Daniel Stein

23 »Houses are Organisms«:
Fluchtlinien durch Wohnungen, Beziehungsgeschichten und indigene Zeit-Räume in Gabriella Giandellis *interiorae*
Katharina Eck

47 Masks, muscles and monkeys
Feindbilder von Deutschen und Japanern in den Fawcett Comics während des Zweiten Weltkriegs
Henning Jansen

Schwerpunkt: »Stuff matters!«

65 Comic goes Virtual.
Multimodaler Transfer der Comic-Wahrnehmung vom Bild-Medium zum Raum-Medium
Lars C. Grabbe

85 Familiale (Erinnerungs-)Objekte.
Doing Family in zeitgenössischen Graphic Novels: Line Hovens *Liebe schaut weg* und Birgit Weyhes *Im Himmel ist Jahrmarkt*
Katrin Ullmann

112 Grüne Fluoreszenz?
Voraussetzungen der visuellen Vermittelbarkeit von Radioaktivität
Simone Vrckovski

137 Der Mann mit Eigenschaften
Die Attribute des Asterios Polyp
Alexander Press

ComicKontext

150 ›Vorbilder und Rollenklischees‹
Interview mit marialuisa von der Comic-Anthologie *Spring*
marialuisa (Spring), Julia Ingold

155 Tagungsbericht 1. Kieler Comic Konferenz
Comic Konferenz zum Thema »Anfänge und Neuanfänge im Comic« an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel
Die Herausgeber_innen

Rezensionen

Fachliteratur

Superman Transmedial (Meier) 165 – *Metamedialität und Materialität im Comic* (Bachmann) 168 – *Pioniere des Comic* (Braun & Hollein) 172 – *The Comics of Joe Sacco* (Worden) 175 – *Literaturadaptionen im Comic* (Blank) 178

Comics

Spring-Magazin #13: The Elephant in the Room 183 – *Der Realist* (Hanuka) 187 – *Crossed + Einhundert #1* (Moore & Andrade) 190 – *Das UPgrade* (Graupner & Wüstefeld) 193 – *Der Schimmelreiter* (Natter) 197 – *Mary Wept Over the Feet of Jesus* (Brown) 200 – *Junker* (Spruyt) 203 – *The Sculptor* (McCloud) 206 – *Magnetique #1* (Oniride) 209 – *Weltraumkrümel* (Thompson) 212 – *Helios* (Chaize) 216

Über diese Ausgabe

Bereits seit einigen Jahren rückt in der geisteswissenschaftlichen Forschung im Zuge des *material turn* zunehmend das Ding(hafte) in den Blick. Ansätze, die unter Begriffen wie ›New Materialism‹, ›New Realism‹, ›Speculative Realism‹ oder ›Object Oriented Ontology‹ versammelt sind, hinterfragen die traditionelle Vorherrschaft des wahrnehmenden Subjekts und sprechen dem Objekt Eigenschaften zu, die nicht länger nur in Relation zu einem Subjekt existieren.

Wenn die Dinge in den Blick geraten und Objekte sich widerspenstig der Sprache entziehen, ist es an der Zeit, auch Medien auf ihre Materialität hin zu beobachten – oder abzuklopfen, um beim Bild zu bleiben. ›Stuff matters‹[1] – mit Blick auf diese Entwicklung wollen wir und unsere Autor_innen in CLOSURE #3 der Frage nachgehen, ob und inwiefern das auch für den Comic gilt. Trotz aller Aufwertung, Kanonisierung, ›Graphicnovelisierung‹ und Fetischisierung als wertsteigerndes Sammlerobjekt sind Comics immer schon ›stuff‹ gewesen: gesammelte Serien in Pappkartons, Hefte, die sich drehen und wenden lassen, kulturelle Ephemera am Rande der Zeitschriftenabteilung, das massenproduzierte Endprodukt der Arbeitsteilung im Hause DC und Marvel oder klammheimlich kopierte und getackerte Underground-Exzesse als Spaltprodukt mechanischer Reproduktion. Wir interessieren uns für die die »minoritäre Materialität« (Boscagli)[2] des ›Comicstuff‹, die bestehen bleibt trotz Bestrebungen der feuilletonistischen Aufwertung und musealen Weihe. Wir nehmen ›stuff matters‹ in den Blick – jedoch nicht, weil all das immer und unabdingbar Teil des Comics sein muss, sondern weil die materielle Verfasstheit des Comics im Comic oder in der Comicforschung immer wieder aufgegriffen, markiert, verleugnet, betont oder in vernetzte und virtuelle Welten übertragen werden kann. Dingtheorie des Comics also – und *im* Comic: denn sind Dinge im Comic anders präsentiert als die Sachen, auf die wir in anderen Medien stoßen? Ist die Materialität eines Comicobjektes anders codiert? Was kann ein Comicding, was ein Romanding oder Filmmaterie, oder ein Videospielobjekt nicht kann – und wie wird es bezeichnet?

Diesen und vielen andere Fragen gehen Lars C. Grabbe, Katrin Ullmann, Simone Vrckovski

und Alexander Press in dem Schwerpunktkapitel ›stuff matters‹ nach, dem auch in dieser Ausgabe ein offener Themenbereich vorausgeht, in dem Daniel Stein, Katharina Eck und Henning Jansen aktuelle Beiträge zur Comicforschung präsentieren.

Den Anfang macht **Daniel Stein** aus Siegen, der in seinem Beitrag über Jeremy Loves *Bayou* methodische Reflexionen mit der exemplarischen Analyse eines Comics verbindet. *Bayou* beleuchtet die Situation der afroamerikanischen Bevölkerung in den amerikanischen Südstaaten des 20. Jahrhunderts. Unter dem Titel »Zu den Potenzialen einer kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft« erläutert Stein, wie comicspezifische Beobachtungen in Kombination mit einer kulturwissenschaftlichen Literaturwissenschaft es ermöglichen, Loves fantastischen und zugleich kritischen Comic in seinem vollen Anspielungsreichtum und politischen Gewicht zu erfassen.

Katharina Eck aus Bremen widmet sich einem *close reading* von Gabriella Giandellis *interiorae*. Der Comic enthält einen Countdown bis zum Zusammenbruch eines Hochhauses, von dessen toten und lebendigen, fantastischen und realistischen Bewohner_innen die Zeichnerin episodenhaft erzählt. »Houses are Organisms« lautet der Titel des Aufsatzes. Eck kommt zu dem Schluss, dass sich in der Graphic Novel hierarchische Denkmuster von Territorien auflösen und sich dafür ein organisches Prinzip der Querverbindungen und des Nomadentums etabliert – zumindest für die Figuren, die am Ende nicht einsam mit dem Hochhaus untergehen.

Daniel Steins Vorschlag für einen kulturwissenschaftlichen Ansatz realisiert **Henning Jansen** (Heidelberg) in seinem Aufsatz »Masks, Muscles and Monkeys«. Er nimmt US-amerikanische Superheldencomics der 1940er Jahre unter die Lupe, streng genommen deren Superschurken, die nationale Stereotype repräsentieren. Captain Nazi und Captain Nippon versinnbildlichen die Feinde der USA im Zweiten Weltkrieg. Jansen deckt auf, »inwiefern Ideologie im Comic durch Bildsprache kommuniziert wird.« Die Comics liest er als historische Quelle, um die US-amerikanische Kultur zu charakterisieren. Unter Einbeziehung der historischen Situation gelingt ihm der Nachweis, dass Comics zu Kriegspropaganda werden können.

Der erste Beitrag des themenbasierten Bereichs ›stuff matters‹ nimmt den ›Comic als Ding‹ in den Blick: **Lars C. Grabbe** aus Münster spürt in seinem Beitrag »Comic goes Virtual« dem digitalen Potential von Comics nach. Er wirft einen Blick in die Zukunft und führt uns zu den neuesten Entwicklungen im Bereich der Virtual Reality. Er beschreibt, wie sich die Medialität eines Comics verändert, wenn er mit Hilfe eines *head mounted display* nicht mehr auf einer zweidimensionalen Bildfläche, sondern in einem dreidimensionalen Raum rezipiert wird. Seine *»phänosemiotische* Analyse« lehrt uns, dass in der materiellen Verfasstheit des Comics sowie in den Möglichkeiten seiner Theoretisierung noch lange nicht das letzte Wort gesprochen ist.

Von der Materie *des* Comics zur Materie *im* Comic: **Katrin Ullmann** aus Düsseldorf wendet sich konkreten Gegenständen in der erzählten Welt zu. Mit Birgit Weyhes *Im Himmel ist Jahrmarkt* und Line Hovens *Liebe schaut weg* stellt sie zwei Comics vor, die gezielt gezeichnete Objekte einsetzen, um von Tradition und Familienzugehörigkeit zu erzählen. Sie werden

zu ›Dingsymbolen‹, an deren Vorhandensein die Familiengeschichte hinterfragt wird. Die historischen Gegenstände und Dokumente, die in einem realistischen und detaillierten Stil dargestellt sind, bezeugen die Authentizität des Comics und bürgen für die Allgemeingültigkeit der Schicksale der Figuren.

Eine weitere Dimension der Materialität leuchtet **Simone Vrckovski** (Kiel) aus, wenn sie sich unter der Frage »Grüne Fluoreszenz?« den »Voraussetzungen der visuellen Vermittelbarkeit von Radioaktivität« widmet. Hier geht es also darum, wie das visuelle Medium Comic darstellbare, also materielle Lösungen für eine unsichtbare Strahlung findet. An einigen Beispielen aus der Comicgeschichte des 21. Jahrhunderts bespricht sie unterschiedlichste Möglichkeiten, dieses Problem anzugehen. Während in einem Comic nur der Verfall der Figuren und ihrer Umwelt die Anwesenheit der schädlichen Strahlung impliziert, strahlen radioaktive Gegenstände in anderen Comics in grellen Farben.

Zurück zu konkreten Erinnerungsobjekten geht es in **Alexander Press'** (Bremen) Aufsatz »Der Mann mit Eigenschaften. Die Attribute des Asterios Polyp«. Als die Wohnung des Protagonisten von David Mazzucchellis *Asterios Polyp* in Flammen aufgeht, nimmt dieser drei Gegenstände mit, als er fluchtartig hinausstürzt. Press legt die Bedeutung dieser Objekte als Dingsymbole für die Struktur der gesamten Erzählung offen.

Die Rubrik ›ComicKontext‹ beinhaltet nicht nur einen ausführlichen Bericht über unsere im September veranstaltete Tagung zum Thema »Anfänge und Neuanfänge im Comic«, sondern auch ein Interview mit einer der Zeichnerinnen des *Spring*-Magazins. Redaktionsmitglied Julia Ingold hat die Hamburger Zeichnerin **marialuisa** getroffen und mit ihr über die aktuelle Ausgabe *The Elephant in the Room* gesprochen. Wie immer freuen wir uns, im Rezensionsteil einen Mix an Besprechungen von Fachliteratur und Comics zu bieten.

Kiel, Dezember 2016
Die Herausgeber_innen

1] Die Relevanz des *material turn* für die Comicforschung verdeutlicht sich unter anderem in einem 2015 an der Universität Tübingen organisierten Workshop zu ›Mediality and Materiality of Contemporary Comics‹ (http://www.zfmedienwissenschaft.de/online/mediality-and-materiality-contemporary-comics) sowie in dem daraus entstandenen *Special Issue* des *Journal of Graphic Novels and Comics*, ediert von Jan Noël Thon und Lukas Wilde (http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2016.1199468).

2] Maurizia Boscagli: Stuff Theory. Everyday Objects, Radical Materialism. New York: Bloomsbury, 2014.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Zu den Potenzialen einer kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft

Ein Analysevorschlag am Beispiel von Jeremy Loves Graphic Novel *Bayou*

Daniel Stein (Siegen)

Dass die Analyse von Comics – oder weiter gefasst: von grafischer Literatur – keiner besonderen Legitimation mehr bedarf und sich auch nicht mehr gegen den noch vor wenigen Jahren häufig geäußerten Trivialitätsverdacht wehren muss, sollte angesichts der gegenwärtigen Qualität und Fülle an wissenschaftlichen Publikationen, Konferenzen und Forschungsprojekten wohl nicht mehr betont werden. Was jedoch betont werden sollte, ist die Frage nach den Methoden der immer noch jungen und stark inter- bzw. multidisziplinär ausgerichteten Comicforschung.[1] Zum einen gilt es, der simplen Anwendung bekannter Methoden aus anderen Forschungszweigen auf die grafische Literatur kritisch zu begegnen und auf die medialen Besonderheiten des Untersuchungsgegenstandes hinzuweisen. Man kann zum Beispiel eine comicspezifische Narratologie entwickeln, die sich zwar durchaus an existierenden, z. B. an Literatur, Film, Fernsehen und anderen Erzählformen erprobten, Ansätzen orientiert. Sie muss letztere aber konsequent an die spezifischen Gegebenheiten des sequentiellen Erzählens in Wort und Bild anpassen und sich von ihnen zu neuen Erkenntnissen leiten lassen.[2] Zum anderen eignet sich grafische Literatur zur Überprüfung etablierter Forschungsparadigmen. Das betrifft auch den *cultural turn* in den Literaturwissenschaften: die kulturwissenschaftliche Erweiterung philologischer Fachperspektiven u. a. in der Amerikanistik, Anglistik, Germanistik, Romanistik und Slawistik hin zu der im Titel dieses Beitrags in Anlehnung an Ansgar Nünnings und Roy Sommers Aufsatzsammlung benannten kulturwissenschaftlichen Literaturwissenschaft.

Der vorliegende Beitrag möchte der Frage nachgehen, welches Erklärungspotenzial ein kulturwissenschaftlicher Ansatz für die grafische Literatur bereitstellen kann und welche theoretischen und methodischen Herausforderungen sich aus der kulturwissenschaftlichen Beschäftigung mit ihr ergeben. Konkret sollen diese Fragen an einem Beispiel erörtert werden: der Graphic Novel *Bayou* des Afroamerikaners Jeremy Love, die ursprünglich im Zuda Online-Portal des DC Comics Verlags und später zweibändig in gedruckter Form (2009/2010) erschien. Wie ich im Folgenden zeigen werde, eignet sich *Bayou* besonders gut für diese Art der Analyse. Denn Love nutzt die medienspezifischen Instrumentarien des grafischen Erzählens, um mit *Bayou* eine Geschichte über die Kulturgeschichte der USA zu präsentieren. Er verknüpft grafische Literatur und amerikanische Kultur in einer Weise, die eine kulturwissenschaftliche Erweiterung literaturwissenschaftlicher und comicspezifischer Herangehensweisen erfordert.

Kulturwissenschaftliche grafische Literaturwissenschaft

Um die Potenziale der hier vorgestellten kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft richtig einschätzen zu können, muss zunächst klar gemacht werden, auf welchen Kulturbegriff rekurriert wird und welche Rolle die grafische Literatur innerhalb dieses Kulturbegriffs spielt. Mit Nünning und Sommer gesprochen, ist Kultur »der von Menschen erzeugte Gesamtkomplex von Vorstellungen, Denkformen, Empfindungsweisen, Werten und Bedeutungen […], der sich in Symbolsystemen materialisiert« (18). Diese Symbolsysteme, so erkennt der amerikanische Kulturanthropologe Clifford Geertz bereits in *The Interpretation of Cultures* (1973), konstituieren sich als vernetzte Bedeutungszusammenhänge, die Kultur als Ergebnis menschlichen Handelns entstehen lassen und die man mit dem hermeneutischen Rüstzeug der Literaturwissenschaften (bzw. Geisteswissenschaften) deuten kann. Geertz schreibt in der entscheidenden Passage:

> The concept of culture I espouse […] is essentially a semiotic one. Believing […] that man is an animal suspended in webs of significance he himself has spun, I take culture to be those webs, and the analysis of it to be therefore not an experimental science in search of law but an interpretive one in search for meaning. (5)

Für Geertz ist Kultur in den Worten von Udo Hebel

> ein engmaschiges Netz aus Zeichen und symbolischen Verweiszusammenhängen unterschiedlichster Formen und Materialien […]. Der Begriff ›Kultur‹ beschreibt ein dynamisches und vielstimmiges Feld, das eine Vielzahl an Manifestationen kultureller Produktion und an Praktiken kulturellen Verhaltens umfasst. Textuelle Repräsentationen unterschiedlichster Formen und Gestaltungen, visuelle Dokumente unterschiedlichster Materialien und Techniken, musikalische Werke unterschiedlichster Arten, materielle Artefakte unterschiedlichster Größen und Nutzungsmöglichkeiten, performative Akte und soziale Verhaltensweisen, Rituale, Feiern, natürliche und künstlich geschaffene Räume u. v. a. m. sind gleichermaßen Teil einer Kultur und Untersuchungsgegenstände kulturwissenschaftlicher Interpretation. (3)[3]

Innerhalb dieses Kulturbegriffs nimmt Literatur eine wichtige Stellung ein, denn sie ist nicht nur eine bedeutungsvolle und vielfach

selbst-reflexive Manifestation menschlicher Kulturproduktion, sondern gleichzeitig ein Forum praktischer Aushandlung von Kultur und damit auch ein Entstehungs- und Reflexionsort von Gesellschaft. Nünning und Sommer schlagen daher vor, »Konzeptionen von Literatur als Symbolsystem *und* Literatur als Sozialsystem [nicht] gegeneinander auszuspielen«, sondern Literatur vielmehr »als Symbolsystem und als Sozialsystem zu untersuchen. Im Rahmen einer kulturwissenschaftlichen Betrachtungsweise erscheint es nämlich sinnvoll, Literatur sowohl als Menge von Texten bzw. als Symbolsystem als auch als gesellschaftlichen Handlungsbereich bzw. als Sozialsystem zu modellieren« (16).[4] Daraus leiten die Autoren die Aufgabe einer kulturwissenschaftlich orientierten Literaturwissenschaft wie folgt ab: Es geht darum, »durch elaborierte textanalytische Verfahren und Untersuchungen der Symbolsysteme von Kulturen Aufschluß über Literatur als Symbol- und Sozialsystem zu gewinnen« (16).

Mit dieser Erweiterung der ehemals werkzentrierten und vom *New Criticism* geprägten Literaturwissenschaft zur Kulturwissenschaft verknüpft sich eine ganze Reihe von Überlegungen. Will man tatsächlich eine »ganzheitlich kulturwissenschaftliche und kulturhistorische Perspektive« (Hebel, 2), entwickeln, steht man vor einem (mindestens) zweifachen Problem.

Erstens ist Kultur, wie bereits erwähnt, viel mehr als Literatur. Kultur umfasst alle Medien und Ausdrucksformen, mit denen sich Menschen über sich selbst und ihr Zusammenleben austauschen. Will man Kultur darüber hinaus als Gesamtzusammenhang menschlicher Handlungen verstehen, dann muss man notgedrungen über den Tellerrand einzelner Werke, Gattungen und Medien (Nünnings und Sommers »Symbolsysteme«) schauen und die Verbindung zwischen Text und Kontext, d. h. die Verbindung zwischen literarischem Werk und den sozialen, ökonomischen und politischen Strukturen (Nünnings und Sommers »Sozialsysteme«), die es hervorbringen und auf die es gleichzeitig rückwirkt, in den Blick nehmen.[5]

Das bedeutet zweitens, dass ein kulturwissenschaftlicher Ansatz mit dem Methodenspektrum einer Fachdisziplin nicht auskommen kann. Daher definieren Winfried Fluck und Thomas Claviez die American Studies als »a joint, interdisciplinary academic endeavor to gain systematic knowledge about American society and culture in order to understand the historical and present-day meaning and significance of the United States« (ix). In dieser Definition kommt Literatur gar nicht mehr explizit vor; sie ist Teil einer Kultur geworden, die es systematisch mithilfe interdisziplinärer, sich der Methoden verschiedener Fächer bedienender Ansätze, zu erforschen gilt.

Eine kulturwissenschaftlich ausgerichtete Comicforschung wäre demnach ein interdisziplinäres Unterfangen mit dem Ziel des systematischen Erkenntnisgewinns über die historischen und gegenwärtigen Bedeutungen zunehmend transnational operierender und global vernetzter Gesellschaften und ihrer Kulturen, von denen die grafische Literatur ein Bestandteil ist.[6] Im Folgenden soll das Potenzial dieses Unterfangens am Beispiel von Loves Graphic Novel *Bayou* ausgelotet werden.

Dabei soll vor allem der Frage nachgegangen werden, wie eine kulturwissenschaftliche Analyse des Symbolsystems der grafischen Literatur mit einer Analyse des Sozialsystems, d. h. des gesellschaftlichen Handlungsbereichs, in dem dieses Werk entstanden ist und in dem es seine kulturelle Arbeit verrichtet, aussehen könnte.

Jeremy Loves *Bayou*
Erste Erklärungsversuche

Als Gegenstand meiner Analyse habe ich einen Text gewählt, der außerhalb dessen liegt, was man gemeinhin als den amerikanischen Literaturkanon bezeichnen würde (wenn man sich denn überhaupt auf einen Kanon festlegen wollte). Denn Loves *Bayou* ist ein Vertreter der grafischen Literatur, genauer gesagt, eine Graphic Novel.[7] Die Tatsache, dass diese Graphic Novel in den Blick kulturwissenschaftlicher Forschung rücken kann, zeigt, dass sich der Literaturbegriff um eine visuelle Komponente – um Bilder – bereichern lässt, ohne dass wir ihn gänzlich aufgeben müssen.[8] Dennoch muss betont werden, dass sich Graphic Novels – längere fiktionale Geschichten, die mit den Mitteln des Comics, z. B. Sprechblasen und über die Seiten verteilte gerahmte Einzelbilder, erzählen – nicht allein mit literaturwissenschaftlichen Instrumenten analysieren lassen.

Bayou handelt von einem schwarzen Mädchen namens Lee Wagstaff, deren Vater Calvin im tiefen Süden der USA, genauer gesagt in dem Städtchen Charon im ehemaligen Sklavenstaat Mississippi, fälschlicherweise des Mordes an ihrer weißen Freundin Lilly bezichtigt wird und im Gefängnis sitzt. Lee möchte ihn vor der Verurteilung und dem drohenden Lynching retten und macht sich auf die Suche nach Lilly. Sie hatte beobachtet, dass Lilly von einer unheimlichen Kreatur, die dem nahegelegenen Sumpf (*bayou*) entstiegen war und sich später als der geisteskranke Cotton Eyed Joe herausstellen wird, gefressen wurde. Sie will herausfinden, ob Lilly noch lebt und sie, wenn möglich, aus dem Bauch der Kreatur befreien, um ihren Vater vor dem Tod zu retten. Auf dieser Reise trifft sie auf Bayou, einen liebenswürdigen grünen Riesen aus dem Sumpfgebiet, der sie beschützt, sowie auf eine Reihe weiterer Unterstützer_innen und Antagonist_innen.

Aus einer literaturwissenschaftlichen Perspektive erkennen wir in dieser Handlung eine *quest narrative* – eine Queste, in der sich die Hauptfigur auf die Suche nach einer verlorenen Person macht und sich während dieser Suche einem Charaktertest unterziehen muss (der dritte und letzte Teil von *Bayou* steht noch aus, daher bleibt die Queste bislang unvollendet). Obwohl *Bayou* diese Queste in einer Welt platziert, die sich an den geografischen, sozialen, politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Realitäten der 1930er Jahre orientiert, wird schnell klar, dass wir es hier nicht mit einem dokumentarischen Text, sondern mit einer Graphic Novel zu tun haben, die eine Vielzahl historischer Kontexte und – das ist essentiell – ihre medialen, darunter auch literarischen, Vermittlungen aufruft: die sich im Symbolsystem *und* im Sozialsystem der grafischen Literatur verortet, indem sie sowohl die Geschichte amerikanischer Comics als auch die Geschichte der amerikanischen Rassentren-

nung reflektiert und annotiert. Denn was Nünning und Sommer grundsätzlich für das Symbolsystem Literatur anmerken, wird in Loves Graphic Novel besonders deutlich: »Im Rahmen einer kulturwissenschaftlich ausgerichteten Literaturgeschichte sind literarische Texte weniger als Quellen oder transparente Dokumente für alltagsgeschichtliche Phänomene anzusehen, sondern als Formen der kulturellen Selbstwahrnehmung und Selbstthematisierung. […] Vielmehr manifestieren sich die kulturbestimmenden sozialen Konstellationen, Diskurse und Mentalitäten in Texten« (20). *Bayou* ist demnach als Ausdruck amerikanischer Selbstwahrnehmung und Selbstthematisierung zu lesen, als eine Graphic Novel, die uns auf die historischen Auswirkungen der sozialen Konstellation der Rassentrennung aufmerksam macht, rassistische Diskurse zu unterminieren versucht und afroamerikanische Diskurse ins Bewusstsein der Leser_innen rücken will. Damit hinterfragt der Text sowohl die Mentalität des amerikanischen Südens in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts als auch die Mentalität amerikanischer Mainstream-Comics Anfang des 21. Jahrhunderts, indem er ein vornehmlich ›weißes‹ Medium mit einer dezidiert ›schwarzen‹ Geschichte konfrontiert.

Abb. 1a/b: Lee Wagstaff und Billy Glass in *Bayou Volume 1* (Love, [12], [110]).

Einen ersten Hinweis auf die Fiktionalität der Erzählung, die sich historischer Fakten bedient, ohne die Autorität etablierter Geschichtsschreibung vollends anzuerkennen, findet sich in der Figur Billy Glass. Billy wurde von Weißen ermordet, weil er angeblich mit einer weißen Frau geflirtet hatte, und Lee muss seine Leiche, die seine Mörder in den Fluss geworfen hatten, gleich zu Anfang der Erzählung bergen. Billys Geist wird Lee im Laufe der Erzählung beschützen, fungiert also anders als das von der geflohenen Sklavin Sethe aus Angst vor der Versklavung getötete Baby und als böser Geist zurückkehrende Mädchen Beloved aus Toni Morrisons gleichnamigen Roman (1987), als eine Art Schutzengel (Abb. 1a/b). Aus kulturhistorischer

Sicht bedeutsam ist vor allem die Tatsache, dass die Figur auf einer real existierenden Person, nämlich Emmett Till, basiert. Till wurde 1955 im Alter von 14 Jahren ermordet, als er zu Besuch in Mississippi war und – wie Billy Glass in *Bayou* – angeblich eine weiße Frau verbal sexuell belästigt hatte.

Entscheidend bei dieser Referenz auf den historischen Mordfall ist der Anachronismus, der ihr zugrunde liegt. Denn *Bayou* spielt etwa zwanzig Jahre vor Tills Ermordung und erinnert die Leser_innen damit an die dichterische Freiheit, mit der sich (grafische) Literatur über historische Kontinuitäten hinwegsetzen und neue Sichtweisen auf gesellschaftliche Widersprüche etablieren kann. *Bayou* führt uns durchaus im Sinne von Hayden Whites Konzept des *emplotment* die narrative Konstruktion von Geschichte vor und nutzt dazu literarische Anleihen aus dem postmodernen Roman, darunter *Flight to Canada* (1976) von Ishmael Reed, in dem Sklaven Fernsehen schauen, Flugzeug fliegen und sich über die Perversionen des Sklavensystems mokieren. *Bayou* ist somit nicht nur eine Erzählung über die amerikanische Geschichte, sondern auch eine Erzählung, die die Gemachtheit historischer Narrative und Zusammenhänge mit den Mitteln der grafischen Literatur herausstellt.[9]

Die ersten drei Seiten der Graphic Novel verdeutlichen diese Annahme. In vier Szenen wird, mit Geertz gesprochen, ein Netz aus Bedeutungszusammenhängen gespannt, das eng mit dem Bilder- und Geschichtenrepertoire der amerikanischen Kultur verwoben ist und sich, mit Nünning und Sommer gesprochen, tief in das Symbolsystem populärkultureller Darstellungen des amerikanischen Südens eingräbt. Die erste Seite (Abb. 2), eine *splash page*, ruft den Mythos des idyllischen Südens auf: ein Ort, an dem die blühende Baumwolle und die glühende untergehende Sonne ein kleines Häuschen im Schatten zweier Bäume umgarnen. Hier, so die Botschaft, leben weiße und schwarze Menschen nahe an der Natur, fernab von Industrialisierung und Urbanisierung, und sie tun dies im harmonischen Miteinander. Dieser Mythos geht bis ins 18. Jahrhundert zurück, prägte das Genre der *plantation romance* und wurde nach dem Bürgerkrieg zum festen Bestandteil amerikanischer Populärkultur. Margaret Mitchells Bestseller *Gone with the Wind* aus dem Jahr 1936 und die Oscar-prämierte Verfilmung aus dem Jahr 1939 sowie Disneys Adaption der *Uncle Remus*-Geschichten von Joel Chandler Harris als Song of the South von 1946 sind wirkmächtige Beispiele populärkultureller Verlängerungen des *plantation myth* ins 20. Jahrhundert.[10] Dass dieser Mythos von großer gesellschaftspolitischer Bedeutung ist und sich in seiner Funktion nicht auf das Symbolsystem der Literatur bzw. der Populärkultur begrenzen lässt, sondern auch das Sozialsystem der Rassentrennung im tiefen Süden zu legitimieren versucht, soll hier nicht unerwähnt bleiben.

Blättert man um, schlägt das auf der ersten Seite evozierte Südstaatenidyll schlagartig ins Gegenteil um (Abb. 3). Wir befinden uns, wie die gerahmte *caption* am rechten unteren Rand der zweiten Seite informiert, in Charon, Mississippi, im Jahr 1933. Besucher werden hier zwar willkommen geheißen, wie auf dem Schild neben der Straße zu lesen ist, doch dass Schwarze

Abb. 2: Der Mythos des idyllischen Südens in *Bayou Volume 1* (Love, [5]).

Abb. 3: Charron, Mississippi 1933, Schauplatz der Handlung in *Bayou Volume 1* (Love, [6]).

davon ausgenommen sind, wird bereits durch die Südstaatenflagge annonciert. Die Flagge repräsentiert mitunter das Verlangen nach dem ›alten‹ Süden, dem *antebellum* oder *old South*, der durch die Sklaverei geprägt war und sich den Glauben an eine rurale Gesellschaft nach dem Modell von Thomas Jeffersons *agrarian ideal* nicht von dem industrialisierten Norden nehmen lassen wollte und dafür sogar in den verlustreichsten Krieg der amerikanischen Geschichte zog. Auf der nächsten Seite wird der Status Quo der 1930er Jahre angeprangert (Abb. 4). Es herrscht auch lange nach der Abschaffung der Sklaverei ein System der Rassentrennung, das Schwarze (*coloreds*, im rassistischen Diskurs der Zeit) und Weiße im öffentlichen Raum segregiert (daher »colored entrance«), was im Bild durch die Krähe symbolisiert wird. Das System der Rassentrennung nannte man nämlich umgangssprachlich *Jim Crow laws* (*crow* = Krähe).

Dass das System der Rassentrennung ebenso wenig harmonisch war wie das System der Sklaverei, wird durch das letzte Bild im Bild vermittelt (Abb. 4). Es zeigt fünf weiße Männer und ein Kleinkind, die auf einen Baum blicken, an dem ein schwarzer Mann der Lynchjustiz zum Opfer gefallen ist. Nur die blutgetränkten Beine sind zu sehen; der Rest muss von den Betrachter_innen ergänzt werden. Dass diese Ergänzung möglich ist, hängt von der Bildgestaltung ab, durch die Love, ganz im Sinne von Scott McClouds Konzept der *closure*, dem »observing the parts but perceiving the whole« (63), seine Leser_innen in die Erzählung involviert und damit in die Pflicht nimmt, sich den Gräueltaten der Vergangenheit zu stellen. Das Mississippi der 1930er Jahre wird somit nicht nur in der von Love präsentierten Erzählung zum Schreckensort für die schwarze Bevölkerung, die durch Rassentrennung unterdrückt und durch weiße Lynchmobs terrorisiert wird. Die Bilderfolge inszeniert darüber hinaus auch einen Aufruf zur Korrektur populärer amerikanischer Geschichtsdarstellungen (wie in GONE WITH THE WIND und SONG OF THE SOUTH), in denen das nostalgische Südstaatenidyll die brutale Alltagspraxis des Lynching standardmäßig verdrängt.[11]

Abb. 4: Jim Crow und Lynching-Szene in *Bayou Volume 1* (Love, [7]).

Was durch diese Bilderfolge klar geworden sein sollte, ist Folgendes: *Bayou* verwendet ein historisches Setting und verpflichtet sich damit zumindest teilweise einer von Fakten gestützten Darstellung der Ereignisse. Dieses Setting wird aber verfremdet, indem es von einer realistischen Darstellungsweise in eine Fabelwelt übertragen wird, die anderen Gesetzlichkeiten folgt. Am deutlichsten sieht man das an den vielen Tierfiguren, die menschenähnliche Züge aufweisen: auf zwei Beinen gehen, sprechen können, Kleidung tragen und sich auch sonst weitgehend wie Menschen verhalten (z. B. B'rer Rabbit oder die Tiere im Honky Tonk; Abb. 5). Dieser Kunstgriff lässt sich auf mindestens vierfache Weise erklären und auf seine Effekte für die geschilderten Ereignisse befragen.

Zunächst können wir diese anthropomorphen Tiere aus literaturwissenschaftlicher Perspektive als grafische Variante des magischen Realismus (Gabriel García Márquez, Toni Morrison) deuten, den das *Neue Handbuch der Literaturwissenschaft* folgendermaßen definiert:

> Zwischen der Realität, die man eigentlich die ›reale Realität‹ nennen müßte, und der magischen Realität, wie die Menschen sie erleben, gibt es eine dritte Realität, und diese andere Realität ist nicht nur Produkt des Sichtbaren und Greifbaren, nicht nur der Halluzination und des Traums, sondern ist Ergebnis der Verschmelzung dieser beiden Elemente. (Hermand, 448)

Somit ließe sich *Bayou* als ein Versuch lesen, neben der offiziellen Geschichtsschreibung und den damit häufig in Widerspruch stehenden aber im Rückblick nur schwer zu fassenden erlebten Wirklichkeiten der afroamerikanischen Bevölkerung eine über das Sichtbare und Greifbare hinausweisende, traum- und fabelhafte Welt zu imaginieren, die Geschichte paradoxerweise ›realer‹ als ein dokumentarischer Text erscheinen lässt.

Aus einer zweiten, folkloristischen Perspektive, stehen die anthropomorphen Figuren in der Tradition der Sklavenerzählungen, die häufig Elemente afrikanischer Tierfabeln beinhalten und seit den 1880er Jahren durch die *Uncle Remus*-Bücher des Journalisten Joel Chandler Harris einer breiten amerikanischen Öffentlichkeit zugänglich wurden. Love rekurriert mehrfach auf diese Erzählungen, indem er Figuren wie B'rer Rabbit und das Tar Baby sowie sogar die Erzählerfigur Uncle Remus selbst auftreten lässt (Abb. 6a/b). In Harris' Büchern werden die brutalen Geschichten der Sklaven durch eine verharmlosende Rahmenerzählung in eine ›sichere‹, für eine weiße Leserschaft konsumierbare und eher exotische als subversive Form gebracht.[12] *Bayou* aber bringt die Brutalität der afroamerikanischen Folklore (neben B'rer Rabbit auch der Badman Stagolee und das Sumpfmonster Golliwog), die als Reaktion auf die Unterdrückung

während und auch noch nach der Sklaverei zu verstehen ist, zurück ins Blickfeld heutiger Leser_innen und lässt sie durch intertextuelle, interpiktoriale und intermediale Verweise wieder Teil des Symbolsystems der grafischen Gegenwartsliteratur werden.[13]

Aus einer dritten, comicpezifischen Perspektive etablieren Loves anthropomorphe Figuren Kontinuität zu früheren Vertretern des Mediums. Vermenschlichte Tiere gehören nämlich nicht nur seit den frühen Tagen amerikanischer Comics zum festen Figurenrepertoire, sie dienen wiederholt als Chiffre für die ethnische Vielfalt der USA. So enthält George Herrimans Comicstrip *Krazy Kat* (1913–1944), in dem eine verrückte Katze, eine freche Maus und ein phlegmatischer Hund über Jahrzehnte ihre verrückten Spiele treiben, eine ganze Reihe von Anspielungen auf Herrimans Praxis des *passing for white*, d. h. der öffentlichen Verschleierung seiner ethnischen Identität als Kreole mit afroamerikanischen Wurzeln.[14] Disneys Mickey Mouse (1928/1930) verweist durch ihre Physiognomie durchaus auf die *blackface minstrel shows* des 19. Jahrhunderts.[15] Und in Art Spiegelmans (auto)biografischer Holocaust-Erzählung *Maus* (1996) führen die anthropomorphen Figuren den Leser_innen vor Augen, dass Geschichte niemals ungebrochen, rein faktisch und realitätsgetreu geschrieben wird, sondern immer durch die sie vermittelnden Medien – in diesem Fall durch einen Comic – mitgestaltet wird, und dass der historische Blick auf das ethnisch Andere (*ethnic Other*) als Maskerade entlarvt werden kann.[16]

Aus einer vierten, kulturwissenschaftlichen Perspektive erscheinen die anthropomorphen Figuren als Bestandteil eines umfangreichen und emotional aufgeladenen Bilder- und Geschichtenarchivs, in das sich *Bayou* einbettet, indem es auf historische Quellen wie Fotografien, Filmmaterial, Zeitungsartikel, aber auch gängige literarische Topoi verweist. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die fiktive Zeitungsberichterstattung, die das rassistische Selbstbild der Südstaaten idealisiert und Lees Vater als brutalen Killer darstellt. Sie steht der Figurenzeichnung des Vaters diametral entgegen und macht die Leser_innen somit auf die Diskrepanz zwischen den offiziellen historischen Dokumenten und der von Schwarzen erlebten Wirklichkeit aufmerksam.

Abb. 5: Anthropomorphe Tiere im Honky Tonk in *Bayou Volume 2* (Love, [36]).

Denn Geschichte wird, wie uns die postkoloniale Theorie gelehrt hat, von den Unterdrückern, und nicht von den Unterdrückten, geschrieben, und wie uns Love verdeutlicht, ist mit dem Ende der großen Erzählungen die Notwendigkeit, subalterne Geschichte immer wieder neu zu imaginieren, längst nicht verschwunden.

Grafische Literatur und kulturelles Gedächtnis

Will man *Bayou* in seiner erzählerischen Komplexität und Vernetzung in der amerikanischen Kultur verstehen, muss man über eine werkimmanente, d. h. nur den Text und die Bilder in den Blick nehmende, Analyse hinausgehen.[17] Eine rein literarische Sichtweise wäre auch problematisch, denn Comics unterscheiden sich von textbasierter Literatur nicht nur durch ihre Erzählweisen innerhalb des Symbolsystems der grafischen Literatur, sondern auch durch ihre spezifischen Produktions- und Rezeptionsweisen innerhalb des Handlungssystems der amerikanischen Kultur. Folgt man Nünning und Sommer, dann »verkörpert [Literatur …] einen (zentralen) Aspekt der materialen Seite der Kultur bzw. der medialen Ausdrucksformen, durch die eine Kultur beobachtbar wird« (19).

Abb. 6a/b: Uncle Remus und seine Fabelwesen in *Bayou Volume 2* (Love, [141], [91]).

Doch was genau macht *Bayou* an der amerikanischen Kultur beobachtbar? Um diese Frage zu beantworten, möchte ich im letzten Analyseschritt zwei Dinge tun. Ich möchte erstens die vier Elemente aufgreifen, die Michael Meyer in seinem Einführungsbuch *English and American Literatures* (2008) als Wesensmerkmale von Literatur identifiziert, um herauszuarbeiten, welchen Erkenntnisgewinn das Festhalten an gewissen literaturwissenschaftlichen Parametern für eine kulturwissenschaftlich orientierte Comicforschung mit sich bringen kann.[18] Im zweiten Schritt möchte ich den Begriff des kulturellen Gedächtnisses in seiner Verwendung durch Nünning und Sommer aufgreifen und für die Analyse von *Bayou* fruchtbar machen. Die beiden Schritte sollen zeigen, dass literaturwissenschaftliche Methoden für das Verständnis grafischer Literatur zwar nicht ausreichen und deshalb eine kulturwissenschaftliche Erweiterung vonnöten ist, dass es aber dennoch durchaus sinnvoll sein kann, den Literaturbegriff beizubehalten und auf literaturwissenschaftlichen Erkenntnissen aufzubauen.

Für Meyer ist Fiktionalität das wichtigste Element von Literatur. Fiktionale Texte lassen sich nicht überprüfen oder widerlegen, weil sie nicht an einen Wahrheitsanspruch gebunden sind, oder zumindest nicht an einen Wahrheitsanspruch empirischer oder faktischer Natur. Sie entwerfen fiktionale Welten im als ob-Modus, der es Autor_innen und Leser_innen erlaubt, die eigene Welt mit anderen Augen zu sehen. Dass *Bayou* eine fiktionale Welt – einen tiefen Süden, der mythologische und fabelhafte Züge trägt – entwirft, ist offensichtlich. Entscheidend sind aber zwei Dinge. Zunächst ist wichtig, dass die hier entworfene Welt keineswegs unverbunden neben der historischen Welt der 1930er Jahre steht, sondern sich ihr gegenüber kritisch (und vielleicht auch stellenweise nostalgisch) positioniert. Darüber hinaus sollte klar geworden sein, dass die fabelhafte, mit populärkulturellen Verweisen gespickte Verfremdung der Welt, in der die kleine Lee ihren Vater zu retten versucht, die Leser_innen auf eine trotz des Sujets äußerst unterhaltsame Reise durch das Bild- und Textrepertoire der amerikanischen Kultur mitnimmt. Wie ebenfalls deutlich geworden sein sollte, beschreibt dieses Reservoir amerikanische Geschichte nicht einfach teilnahmslos, sondern ist an der Konstruktion dieser Geschichte elementar beteiligt und wird genau deshalb in *Bayou* dekonstruiert. Diese Formen der Konstruktion und Dekonstruktion amerikanischer Selbstbeschreibungen verstehen zu lernen, inklusive ihrer Fähigkeit, ästhetischen Genuss zu erzeugen, ist Aufgabe einer kulturwissenschaftlichen Literaturwissenschaft, die (grafische) Literatur möglichst umfangreich in den Bedeutungsgeflechten amerikanischer Kulturproduktion verortet.

Meyers zweites Wesensmerkmal von Literatur ist ihre Fähigkeit, ästhetische Erfahrung zu produzieren. Als fiktive Form der Welterzeugung vermag sie es, Leser_innen auf eine besondere Weise anzusprechen, sie gedanklich und gefühlsmäßig in eine imaginierte Welt zu transportieren und dadurch ihr Weltverständnis zu verändern. Hier kann das Symbolsystem der (grafischen) Literatur sozialsystemisch wirken. Das liegt unter anderem an der hybriden Erzählweise von Comics, an ihrer Kombination aus Bild- und Textelementen, die es erlaubt, symbolträchtige Bilder wie z. B. die Südstaatenflagge oder die Opfer eines Lynchmobs mit den Möglichkeiten schriftsprachlicher Narration zu verknüpfen. Sowohl durch die Bildgestaltung und Zeichensprache der Graphic Novel, die uns Lee und ihre Kompagnons ans Herz wachsen und uns mit ihnen und ihrem Schicksal identifizieren lassen, als auch durch die Sprache, durch die die Figuren zueinander und zu uns sprechen, können Comics wie *Bayou* ästhetisch wirken. Sie können politische und soziale Effekte erzielen, sobald sie Leser_innen in ihrer Haltung gegenüber der amerikanischen Geschichte und Gegenwart beeinflussen.

Meyers drittes Wesensmerkmal von Literatur ist ihr Status als kreative Schöpfung durch Autor_innen, an deren subjektiver Sicht auf die Welt und ihre imaginäre Verfremdung wir in der Regel interessiert sind. Das Wissen um die Tatsache, dass *Bayou* von einer existierenden Person mit einer individuellen Einstellung geschrieben wurde, macht einen Teil der Attraktivität des Werks aus. Warum sonst würden wir uns für die Leben und Meinungen von Autor_innen interessieren? Wie uns die *New*

Critics bereits in den 1940er Jahren warnten, besteht zwar die Gefahr einer *intentional fallacy* (Wimsatt/Beardsley): die Gefahr, ein Werk aus der Autorenbiografie heraus zu interpretieren oder Stellungnahmen von Verfasser_innen literarischer Texte beim Wort zu nehmen. Doch gerade im Umfeld US-amerikanischer Comics sind Formen auktorialer Selbstinszenierung schon lange integraler Bestandteil der Rezeption einzelner Werke und Genres und müssen daher in die Analyse einbezogen werden.[19]

Im Fall von Love ist davon auszugehen, dass seine afroamerikanische Herkunft den meisten Leser_innen bewusst ist und *Bayou* daher als eine Auseinandersetzung mit der rassistischen Geschichte der amerikanischen Südstaaten aus der Innenperspektive eines gesellschaftlich marginalisierten Autors rezipiert wird. Loves Aussagen über den Süden der 1930er Jahre aus diesem Grund als authentisch oder besonders glaubhaft zu werten, wäre allerdings problematisch. Denn *Bayou* ist zum einen kein autobiografischer Comic, der auf der Lebensgeschichte seines Autors beruht, sondern ein fiktionales Werk (außerdem ist es nicht das Werk einer einzelnen Person, sondern eine Kollaboration zwischen Love und Kolorist Patrick Morgan). Zum anderen webt sich diese Graphic Novel in die bereits genannten *webs of significance* ein, aus denen sich amerikanische Kultur immer wieder neu schafft. Und sie tut dies, indem sie symbolträchtige Bilder entwirft, deren Interpretation gerade aufgrund ihres hohen emotionalen Potenzials vielfältig sein muss – die Südstaatenflagge verkörpert z. B. nicht einfach eine einzelne, klar abgrenzbare Ideologie, sondern kann bei Betrachter_innen unterschiedliche Assoziationen erzeugen.

Auktoriale Aussagen gehören, je nachdem wo sie platziert werden, nach Gérard Genette entweder zum Peritext oder zum Epitext eines Werks. Sie sind mehr oder weniger eng mit dem Werk verbunden und kommentieren es auf diese Weise, ohne selbst integraler Teil dieses Werks zu sein. Von Love existieren Interviews, in denen er über seine Ideen für *Bayou* befragt wird und seinen Rezipient_innen Interpretationsanleitungen an die Hand gibt. Diese Anleitungen können zur Plausibilisierung einer Interpretation herangezogen werden, denn sie stellen einen expliziten Konnex zwischen Text und Kontext, Literatur und Kultur, Symbolsystem und Sozialsystem, her. Beispiele dafür sind Loves Hinweis auf die Bedeutung der Mythologie der Südstaaten und sein Interesse an Erzählungen wie *Uncle Remus* und Song of the South, aber auch seine Charakterisierung der Graphic Novel als »epic fantasy tale« und »mash up [of] elements of the Civil War, blues, African mythology, Southern Gothic and American folklore« (Hogan). Ebenso ist hier die auf eine Vorstellung von Kultur als engmaschiges Netz verwobener Zeichen hindeutende Formulierung »tapestry that is the American South« (ebd.) zu nennen, oder auch die Aussage »I love being able to marry the feeling of realism with fantasy« (Renaud), die die Interpretation von *Bayou* als Vertreter des magischen Realismus stützt.

Das vierte Element, das Meyer als Wesensmerkmal von Literatur veranschlagt, sind formale und künstlerische Qualitäten, im Fall

Abb. 7: Bayous Erinnerung an seine Kinder in *Bayou Volume 1* (Love, [143]).

von *Bayou* also die besondere Erzählweise von Comics. Comics erzählen in Bildsequenzen, d. h. in einer Abfolge von meist gerahmten Einzelbildern, die durch einen weißen Steg getrennt sind, was nach McCloud ein ständiges Zusammenfügen von Einzelsegmenten durch die Rezipient_innen (*closure*) und nach Jared Gardner eine ständige leserseitige Projektion der eigenen Imagination auf das im Comic Gezeigte und Nicht-Gezeigte notwendig macht. Ich möchte Loves künstlerische Gestaltung dieser formalen Qualitäten an einem letzten Beispiel aus *Bayou* illustrieren. Gegen Ende des ersten Bandes sehen wir Bayou, wie er von einer Posse des Bösewichts Bossman gefangen genommen und ausgepeitscht wird. Die Bildsequenz erstreckt sich über insgesamt fünf Seiten und zeigt den Ablauf der Handlung in kurz getakteten Momentaufnahmen, die die Leser_innen zu einer fließenden Gesamthandlung zusammenfügen müssen. Die Sequenz ergibt nur dann einen Sinn, wenn wir erkennen, dass hier sehr wenig Zeit vergeht und dass die Panels ständig die Perspektive wechseln. Auf den ersten Seiten werden wir als Beobachter_innen positioniert; auf der letzten Seite nehmen wir die Geschehnisse aus Bayous Blickwinkel bzw. aus einer ihm sehr nahe gelegenen Position wahr. Eine unbeteiligte, der amerikanischen Geschichte gegenüber neutral auftretende Haltung, wird somit unmöglich; man muss, zumindest imaginativ, am Geschehen teilnehmen und sich zu den gezeigten Gräueltaten verhalten. Darüber hinaus müssen wir verstehen, dass zwischen den Panels komplexe Kausalzusammenhänge bestehen: dass das zweite Panel auf der dritten Seite der Sequenz nicht Lees Schrei nach Hilfe zeigen kann, weil hier zwei Kinder in Ketten und mit Haaren, die nicht nach Lees Frisur aussehen, nach Bayou rufen (Abb. 7). Was wir hier sehen, erschließt sich erst aus der Erkenntnis, dass wir in diesem Panel an Bayous Gedankenfluss teilnehmen.[20] Es bleibt unklar, wer die Kinder in Ketten sind, doch das Bild evoziert die Ära der Sklaverei und legt nahe, dass es sich bei ihnen um Bayous Verwandte oder Freunde handelt. Wir haben es hier mit einem nicht explizit gekennzeichneten Flashback aus Sicht des *focalizers* Bayou zu tun, der mit diesen Flashback schlagartig an Komplexität gewinnt. Auf der nächsten Seite sehen wir die Reaktion von Lee und ihrem Entführer General Bog auf etwas, das Bayou außerhalb des Bildausschnitts getan hat. Der schmerzerfüllte Schrei kommt nicht von Bayou, sondern von seinem Peiniger, wie wir auf der letzten Seite der Sequenz sehen (Abb. 8a/b). Hierdurch führt uns Love eindrucksvoll eines der Strukturprinzipien des Comics, die räumliche Darstellung von Zeitlichkeit, vor Augen und inszeniert so einen

amerikanischen Süden in der Tradition von William Faulkner und Toni Morrison, in dem Vergangenheit und Gegenwart sich immer wieder überlappen.

Abb. 8a/b: Bedeutungskonstitution durch Panel-Kontexte in *Bayou Volume 1* (Love, [144], [145]).

Um die gesamte Erzählsequenz zu entziffern, sind offensichtlich komplexe comicspezifische Lesefähigkeiten vonnöten. Aber nicht nur das: ihre volle Wirkung kann die Sequenz nur dann entfalten, wenn wir sie im Bilderrepertoire amerikanischer Geschichte und (populärkultureller) Geschichtsschreibung verorten. So ist es sicherlich kein Zufall, dass Bayous Auspeitschung und das Narbengeflecht auf seinem breiten Rücken (Abb. 9) eine Kette von literarischen, fotografischen und filmischen Assoziationen hervorrufen. Diese Assoziationen reichen von Fotos vernarbter Sklavenrücken aus den 1860er Jahren über Toni Morrisons Beschreibung der Narbenverästelung auf Sethes Rücken in *Beloved* bis hin zu der qualvoll ausgedehnten Peitschenszene in Steve McQueens Sklavenepos Twelve Years a Slave (2014).

Wir treffen hier auf eine Kulturpoetik (Baßler 2005), die einzelne ästhetische Symbolsysteme transmedial vernetzt und in das Sozialsystem der amerikanischen Kultur einlässt. Immer dann, wenn diese Kulturpoetik aufgerufen wird, wird kulturelles Gedächtnis gleichzeitig aktiviert und produziert. Nünning und Sommer definieren kulturelles Gedächtnis als »den gesellschaftlichen Rahmen von Kultur, […] die sozialen Institutionen bzw. Kulturträger, die die Voraussetzungen für die kulturelle Überlieferung schaffen, weil sie durch die Selektion und Speicherung von Texten sowie durch die Kommunikation über sie die Aneignung und Tradierung des kollektiven Wissens sicherstellen« (19–20). Dass der Kulturträger DC Comics *Bayou* überhaupt in das Zuda-Portal aufnahm, kann sicherlich als Zeichen der Zeit verstanden werden, als eine Reaktion auf das seit den 1990er Jahren verstärkt geäußerte Verlangen vieler Leser_innen nach ethnischer Diversität in Mainstream-Comics, dem wir Figuren wie Spawn (Albert Simmons) und jüngst auch Spider-Man (Miles Morales) zu verdanken haben. Dass DC damit die Voraussetzung für die Überlieferung afro-

CRACK!
BAYOU, DON'T LET 'EM DO THIS!
WHAT CAN HE POSSIBLY DO? HE'S A SNIVELING COWARD.
AN OVERGROWN CHILD WHO MUST BE TREATED ACCORDINGLY.
YOU HAVE AN APPOINTMENT WITH THE GENERAL, LITTLE DARLIN'
NATHAN, MAKE HIM SUFFER!

Abb. 9: Das Narbengeflecht auf Bayous Rücken in *Bayou Volume 1* (Love, [142]).

amerikanischer Folklore und einer magisch-realistischen und auch heute noch relevanten Auseinandersetzung mit der Rassentrennung im amerikanischen Süden schuf, ist wohl eher auf die ästhetischen Vorzüge der Erzählung und auf marktwirtschaftliche Überlegungen als auf politische Überzeugungen zurückzuführen. Dennoch: lange nach dem Ende der Sklaverei und der Abschaffung der *Jim Crow laws* beschäftigt sich die amerikanische Kultur immer noch und immer wieder mit dem Erbe der Rassentrennung. Ein Grund dafür könnte der eklatante Widerspruch zwischen den in den Gründungsdokumenten der Nation, der *Declaration of Independence* (1776) und der *U.S. Constitution* (1787/1788), formulierten Idealen und der Persistenz ethnischer Konflikte und Antagonismen sein, wie wir sie im Umfeld des Black Lives Matter Movement und der Präsidentschaftskandidatur Donald Trumps zurzeit besonders massiv erleben. Ein anderer Grund könnte aber auch die kulturelle Eigendynamik des Bilder- und Geschichtenrepertoirs sein, aus dem *Bayou* so ausgiebig schöpft und das uns inzwischen so vertraut ist, dass wir es aus unserem kulturell geprägten Geschichtsverständnis gar nicht mehr herausdividieren können (und das womöglich auch gar nicht möchten).

Bibliografie

Amiran, Eyal: George Herriman's Black Sentence: The Legibility of Race in Krazy Kat. In: Mosaic 33.3 (2000), S. 57–79.

Baßler, Moritz: Die kulturpoetische Funktion und das Archiv. Eine literaturwissenschaftliche Text-Kontext-Theorie. Tübingen: Francke, 2005.

Baßler, Moritz (Hg.): New Historicism. Literaturgeschichte als Poetik der Kultur. 2 Aufl. Tübingen: Francke, 2001.

Blank, Juliane: Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2014.

Cederlund, Scott: A Southern Gothic Fairytale. A Review of Jeremy Love's *Bayou*. In: Wednesday's Haul. <http://wednesdayshaul.com/wordpress/2009/06/26/a-southern-gothic-fairytale-a-review-of-jeremy-loves bayou/>. 26.6.2009. Letzter Zugriff am 15.8.2016.

Chaney, Michael A.: Drawing on History in Recent African American Graphic Novels. In: MELUS 32.3 (2007), S. 175–200.

Denson, Shane, Christina Meyer, und Daniel Stein (Hg.): Transnational Perspectives on Graphic Narratives. Comics at the Crossroads. London: Bloomsbury, 2013.

Etter, Lukas, und Daniel Stein: Comictheorie und Forschungspositionen. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2015. S. 107–126.

Fluck, Winfried, und Thomas Claviez (Hg.): Theories of American Culture, Theories of American Studies. REAL-Yearbook of Research in English and American Literature. Bd. 19. Tübingen: Narr, 2003.

Frey, Hugo, und Jan Baetens: The Graphic Novel. An Introduction. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2014.

Gardner, Jared: Projections. Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling. Stanford: Stanford Univ. Press, 2012.

Gardner, Jared, und David Herman (Hg.): Graphic Narratives and Narrative Theory. Themenheft SubStance 40.1. (2011).

Geertz, Clifford: The Interpretation of Cultures. New York: Basic Books, 1973.

Genette, Gérard: Paratexts. Thresholds of Interpretations. Übers. v. Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1997.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. Übers. v. Bart Beaty und Nick Ngyuen. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007.

Harris, Joel Chandler: The Complete Tales of Uncle Remus. Hg. v. Richard Chase. Boston: Houghton Mifflin, 1983 [1955].

Hebel, Udo J.: Einführung in die Amerikanistik/American Studies. Stuttgart: Metzler, 2008.

Hermand, Jost (Hg.): Neues Handbuch der Literaturwissenschaft. Bd. 21. Literatur nach 1945. Wiesbaden: Athenaion, 1979.

Hogan, John: Jeremy Love's American Style. In: Graphic Novel Reporter. <http://www.graphicnovelreporter.com/reviews/bayou>. 2.6.2009. Letzter Zugriff am 15.8.2016.

Kelleter, Frank, und Daniel Stein: Autorisierungspraktiken seriellen Erzählens. Zur Gattungsentwicklung von Superheldencomics. In: Populäre Serialität. Narration–Evolution–Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert. Hg. v. Frank Kelleter. Bielefeld: transcript, 2012, S. 259–290.

Lanzendörfer, Tim, und Matthias Köhler: Introduction. Comics Studies and Literary Studies. In: Beyond Moore, Miller, *Maus*. Literary Approaches to Contemporary Comics. Hg. v. Tim Lanzendörfer und Matthias Köhler. Themenheft ZAA: Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik 59.1 (2011), S. 1–9.

Love, Jeremy (W/A), Patrick Morgan (C): Bayou: Volume 1. New York: DC Comics, 2009.

Love, Jeremy (W/A), Patrick Morgan (C): Bayou: Volume 2. New York: DC Comics, 2010.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperCollins, 1993.

McPherson, Tara: Reconstructing Dixie. Race, Gender, and Nostalgia in the Imagined South. Durham: Duke Univ. Press, 2003.

Meyer, Michael: English and American Literatures. 3. Aufl. Tübingen: Francke, 2008.

Mitchell, Margaret: Gone with the Wind. New York: Macmillan, 1936.

Morrison, Toni: Beloved. New York: Alfred A. Knopf, 1987.

Nünning, Ansgar, und Roy Sommer: Kulturwissenschaftliche Literaturwissenschaft. Disziplinäre Ansätze, theoretische Positionen und transdisziplinäre Perspektiven. In: Kulturwissenschaftliche Literaturwissenschaft. Hg. v. Ansgar Nünning und Roy Sommer. Tübingen: Gunter Narr, 2004. S. 9–29.

Reed, Ishmael. *Flight to Canada.* New York: Random House, 1976.

Renaud, Jeremy: Jeremy Love Talks ›Bayou‹ Trade Paperback. In: Comic Book Resources. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=20114>. 2.2.2009. Letzter Zugriff am 15.8.2016.

Rippl, Gabriele, und Lukas Etter: Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Hg. v. Daniel Stein und Jan-Noël Thon. Berlin: De Gruyter, 2013. S. 191–217.

Spiegelman, Art. *The Complete Maus.* New York: Pantheon, 1996 [1986, 1991].

Stein, Daniel: From *Uncle Remus* to *Song of the South.* Adapting American Plantation Fictions. In: Southern Literary Journal 47.2 (2015a), S. 20–35.

Stein, Daniel: Comics and Graphic Novels. In: Intermediality: Literature–Image–Sound–Music. Hg. v. Gabriele Rippl. Berlin: De Gruyter, 2015b. S. 420–438.

Stein, Daniel, und Jan-Noël Thon (Hg.): From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin: De Gruyter, 2013.

Stein, Daniel: The Comic Modernism of George Herriman. In: Crossing Boundaries in Graphic Narrative. Essays on Forms, Series and Genres. Hg. v. Jake Jakaitis und James F. Wurtz. Jefferson: McFarland, 2012. S. 40–70.

Stein, Daniel: Was ist ein Comic-Autor? Autorinszenierung in autobiografischen Comics und Selbstporträts. In: Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hg. v. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009. S. 201–237.

Stein, Daniel, Stephan Ditschke und Katerina Kroucheva: Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium. In: Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hg. v. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009. S. 7–27.

Sykes, Richard E.: American Studies and the Concept of Culture. A Theory and Method. In: American Quarterly 15 (1963), S. 253–70.

White, Hayden: Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1973.

White, Hayden: The Fiction of Narrative. Essays on History, Literature, and Theory, 1957–2007. Hg. v. Robert Doran. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 2010.

Wimsatt, William K., Jr., und Monroe Beardsley: The Intentional Fallacy. In: The Sewanee Review LIV (1946), S. 468–488.

Young, Hershini Bhana: Performance Geography. Making Space in Jeremy Love's *Bayou, Volume I.* In: The Blacker the Ink. Constructions of Black Identity in Comics & Sequential Art. Hg. v. Frances Gateward und John Jennings. New Brunswick: Rutgers Univ. Press, 2015. S. 274–291.

Filmografie

Birth of a Nation. USA, 1915; R: David W. Griffith.

Gone with the Wind. USA, 1939; R: Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood.

Song of the South. USA, 1946; R: Harve Foster, Wilfred Jackson.

Twelve Years a Slave. USA, 2013; R: Steve McQueen.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1a/b: *Bayou Volume 1* (Love, [12], [110]).
Abb. 2: *Bayou Volume 1* (Love, [5]).
Abb. 3: *Bayou Volume 1* (Love, [6]).
Abb. 4: *Bayou Volume 1* (Love, [7]).
Abb. 5: *Bayou Volume 2* (Love, [36]).
Abb. 6a/b: *Bayou Volume 2* (Love, [141], [91]).
Abb. 7: *Bayou Volume 1* (Love, [143]).
Abb. 8a/b: *Bayou Volume 1* (Love, [144], [145]).
Abb. 9: *Bayou Volume 1* (Love, [142]).

1] Einen Überblick geben Etter/Stein 2016.

2] Vorschläge für eine comicspezifische Narratologie finden sich u. a. in Gardner/Herman und Stein/Thon.

3] Neben der Kultursemiotik von Clifford Geertz existieren vielzählige kulturwissenschaftliche Ansätze. Einige davon betonen die Bedeutung der Materialität und Medialität von Kultur, die bei Geertz durch das text-ähnliche Verständnis von Kultur als Zeichennetz unterbeleuchtet bleibt.

4] In den American Studies verschob sich das Erkenntnisinteresse von einem philologischen Fokus zu einer kulturwissenschaftlichen Ausrichtung bereits in den 1960er Jahren. In den USA ging es, wie Richard E. Sykes in dem Aufsatz »American Studies and the Concept of Culture« 1963 proklamierte, nun um »the study of American culture. […] The materials may be literary, but the approach will be that of the student of culture« (254).

5] Diese Erkenntnis geht auf die Arbeiten im Umfeld des *New Historicism* zurück. Siehe dazu Baßler 2001.

6] Vorschläge für eine transnationale Comicforschung liefern die Einleitung und Beiträge in Denson, Meyer und Stein.

7] Zum umstrittenen Begriff und Konzept der Graphic Novel, siehe u. a. Blank; Frey/Jan Baetens.

8] Das bedeutet im Umkehrschluss aber nicht, dass Comics grundsätzlich als Literatur gelesen werden sollen oder notwendigerweise eine besondere *literariness* besitzen, wie es Tim Lanzendörfer und Matthias Köhler unter der Überschrift »Literary Comics Studies« in ihrem Themenheft von *ZAA: Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik* postulieren. Der Aussage, »the comics medium deserves the attention of literary criticism« (1) ist allerdings vorbehaltlos zuzustimmen.

9] Ich verweise hier zum einen auf Hayden Whites *Metahistory* (1973) und *The Fiction of Narrative* (2010), zum anderen auf einen Artikel von Michael Chaney (2007), der die revisionistische Auseinandersetzung mit medial transportierten Geschichtsvorstellungen als verbindendes Element in den Werken afroamerikanischer Comicschaffender wie Lance Tooks, Ho Che Anderson, Aaron McGruder, Kyle Baker und Reginald Hudlin identifiziert. Loves *Bayou*, ebenso wie Tom Feelings *Middle Passage*, Kyle Bakers *Nat Turner*, und die *March*-Bücher von John Lewis, Andrew Aydin und Nate Powell, lassen sich gewinnbringend aus demselben Blickwinkel analysieren.

10] Siehe dazu auch Stein 2015a. Der politischen Bildmacht des Hollywood-Kinos zollt Love durch einen ikonischen Querverweis im ersten Band (S. [54]) auf das berühmte Filmplakat von David W. Griffiths Birth of a Nation (1915) Tribut.

11] McPherson spricht von der einer »cultural schizophrenia« und über den Süden als »[at] once the site of the trauma of slavery and also the mythic location of a vast nostalgia industry« und als imaginärem Ort, an dem die Verbrechen der Sklaverei und des Jim Crow-Regimes »remain dissociated from […] representations of the material site of those atrocities, the plantation home« (3). Love belässt es nicht bei dieser einzigen Lynching-Szene; über die beiden Bände verteilt werden zwei weitere Lynchings über mehrere Panels hinweg gezeigt.

12] Eine ausführliche Analyse der *Uncle Remus*-Geschichten und ihrem populärkulturellen Widerhall bietet Stein 2015a.

»Houses are Organisms«:
Fluchtlinien durch Wohnungen, Beziehungsgeschichten und indigene Zeit-Räume in Gabriella Giandellis *interiorae*

Katharina Eck (Bremen)

Schnee rieselt auf einen Hochhauskomplex in einer unbekannten westlichen Großstadt, teils in großen Flocken. Er macht die Spuren der Anwohner_innen sichtbar, Erwachsene ziehen ihre Mantelkrägen hoch, Kinder bauen einen Schneemann. Doch trotz dieser Bilder präsentiert die in Mailand lebende Illustratorin, Autorin und Designerin Gabriella Giandelli, deren Comics und Kinderbücher international erscheinen, in ihrer Graphic Novel *interiorae*[1] keineswegs eine idyllische urbane Winterlandschaft. Vielmehr gibt sie in den Bleistift- bzw. Buntstiftzeichnungen der einzelnen Panels immer wieder Innenräume zu sehen, wie der Titel auch bereits andeutet, und kombiniert diese mit den Außenansichten der Hochhäuser, mit deren Eingängen und Fenstern, sowie mit fantastisch-surrealen Räumen bzw. Traumlandschaften. Erzählt werden Ausschnitte aus dem Alltag verschiedener Bewohner_innen eines Hochhauses sowie deren soziale und emotionale Verstrickungen, wobei ein weißer Cartoon-Hase stellenweise als Erzählerfigur durch das Geschehen führt und es kommentiert. Der Hase markiert, sich an die Leser_innen wendend, schon zu Beginn deutlich, dass man sich beim Lesen bzw. Betrachten dieser miteinander verknüpften Narrative teilweise auf einer fantastischen Ebene bewegt, die parallel zu den Alltagshandlungen und -gesprächen abläuft, wobei er mit seinen übernatürlichen Eigenschaften als Vermittlerinstanz fungiert: »I can go wherever I want. I move through things. No one can see me.« (Giandelli, 12).

Nach und nach werden die Figuren mit ihren spezifischen Problemen und Sorgen eingeführt: Die alte Dame Mrs. Angela, deren Traumbilder und Visionen eine wichtige Rolle spielen, da sie kurz vor dem Übergang in den Tod bzw. in eine bildsprachlich als indigen entworfene andere Welt steht, sowie deren Haushälterin Irina, weiterhin zwei Mädchen, die Musik hören und – wie der Hase erzählt – ihren Weihnachtsferien entgegen fiebern, Matteo, der Bruder des einen Mädchens, und, vor dem Hochhaus, eine alleinerziehende Mutter mit ihrem Kind Nico. Hinzu kommen

zwei unglückliche Liebesgeschichten bzw. Dreiecksbeziehungen, die von Einsamkeit und fehlender Kommunikation geprägt sind, was insbesondere in der Figur eines fetischartig seine Zimmerpflanzen umsorgenden Mannes kulminiert.[2] Diese Beziehungsunfähigkeit wird von Bildern einer ›heilen‹ Familie kontrastiert, die allerdings bei einem Flugzeugabsturz verstorben ist, sodass die Eltern und beide Töchter nun als halb durchlässige Geisterwesen im Hochhaus erscheinen. Von besonderer Bedeutung für die Handlung ist neben dem Hasen sein »master« (vgl. ebd., 16). In Form einer schwarzen Blase oder (Keim-)Zelle dargestellt, hält dieser sich im Keller auf und veranlasst die Streifzüge des Untergebenen durch das Haus. Die Leser_innen erfahren, dass diese (Keim-)Zelle sich wohl von den Träumen der Bewohner_innen ernährt und das Fundament nicht nur des Gebäudes, sondern eigentlich allen Lebens darin bildet. Vor allem spielt die Bildsymbolik, die sich gerade erst im Zusammenspiel aller Panels und aller Narrative entfaltet und nicht linear aus einzelnen Panels oder Figuren abzuleiten ist, eine tragende Rolle für den in dieser Graphic Novel präsentierten Aussagekomplex. Diese Symbolik ist stark von indigenen Versatzstücken durchsetzt, wenn man so sagen will, ›indigenisiert‹. Die Haus-Geschichten enden apokalyptisch – das Haus bekommt Risse und stürzt zusammen – während schließlich der Aufbruch eines jungen Paares, und, auf der Traum-Ebene, immer wieder die indigen markierten Waldlandschaften, in die Mrs. Angela eingeht, in die Zukunft weisen.

Der Schnee, der die Bildsprache dominiert und die ästhetische Struktur der Graphic Novel in seiner weißen, formbaren, vergänglichen Materialität maßgeblich prägt, erhält gleich zu Beginn die Funktion eines Vorzeichens, einer Ankündigung (*portent*), wie eine der Protagonist_innen, Mrs. Angela, am Ende des ersten Kapitels betont: »The snow never falls at random. Its arrival is always a portent. The snow speaks to us, we just have to understand what it's saying…« (ebd., 40; Abb. 1).

The snow never falls at random. Its arrival is always a portent. The snow speaks to us, we just have to understand what it's saying...

Abb. 1: Der Schnee übernimmt die Funktions eines Vorzeichens (Giandelli: *interiorae*, [40]).

Dieses auf ein sich näherndes Schicksal bezogene Allwissen des Schnees, der nicht nur als bloßes Naturphänomen gelesen werden kann, ist umso bemerkenswerter, wenn man sich das Setting und die formale Gestaltung der Graphic Novel genauer ansieht. Sie ist von einem hohen Maß an ästhetischer Modellierung auf allen Ebenen ihres Aussagekomplexes[3] geprägt; sowohl das Material und die Struktur der Seiten als auch das grafische Layout, die Kombinatorik von Bild und Wort bis hin zur Wahl der Farben und zur Schraffierung der Bildräume bzw. Anordnung der Sätze in und unter diese Bildräume, spielen als Zeichensystem zusammen und generieren dabei vier Bedeutungsfelder: Die hermetisch wirkende, von einer beängstigenden Vertikalität geprägte Architektur, die man auch als eine ›Fassadenlandschaft en bloc‹ charakterisieren kann, drängt sich immer wieder in den Fokus des Betrachtens und dominiert bereits die Covergestaltung. Durch Einblicke in verschiedenste Innenräume eines dieser Hochhäuser lassen sich *spotlight*-artig die intimen Lebenssituationen einiger Hausbewohner_innen, die generell stark von Zweifel und Einsamkeit gekennzeichnet sind, ableiten. Es entsteht ein semantisches Feld rund um soziale und familiäre Beziehungsstrukturen in Verbindung mit Praktiken und Kulturen des Wohnens und Nicht-mehr-Wohnens bzw. des durchaus sehr existentiell zu verstehenden Neu-Verortens. Dieses ist philosophisch im Sinne eines Werdens und Veränderns, Aufkeimens und Aufbegehrens aufzufassen.

Sowohl die Außenansichten als auch die *interiors* gehen in eine von ihnen *differente Ort- und Zeitstruktur* über, die im Laufe der Erzählung deutlich als indigene Traumwelt markiert wird. Sie wird von dem durch die Bildräume gleitenden Hasen, genannt *NANABOZHO*, in einer Interaktion mit der im Keller des Hauses angesiedelten blasenartigen schwarzen ›(Keim-)Zelle‹ erschaffen. Dadurch werden die Haus-Geschichten mit der Religiösität bzw. einer auf Einklang von Mensch und Natur (unter der Vorstellung göttlich-transzendenten Waltens in der Natur) gerichteten Lebenswelt des Volkes der Algonkin in Verbindung gebracht. Dabei wird NANABOZHO,[4] der *Große Hase*, im Zusammenhang mit den Traum-Panels auch konkret benannt und als ein Prinzip deutlich, das seinen algonkinischen Eigenschaften entlehnt ist, ein Weltenschöpfer und Grenzgänger zu sein und dabei zwischen harmonischer Ordnung und Zerstörung, Leben und Tod, Logos und Traum zu vermitteln. Dieses ›Prinzip NANABOZHO‹ wird im und mit dem Hasen verbildlicht und wandert durch alle Ebenen der Graphic Novel.

Schließlich ist festzustellen, dass gerade über die Traum-Bilder nach und nach der Aspekt des Unbewussten und Fantastischen die Erzählung durchdringt und dabei etwas Widerständiges dominant wird, das sich nicht auf rationalisierende Weise – so wie die Bewohner_innen in das Innere der Häuser – einordnen lässt. Dieses vierte und sehr wichtige Bedeutungsfeld möchte ich vor dem Hintergrund des Konzeptes einer ›Nomadologie‹ bzw. des NOMOS und damit verbunden der Kulturtechnik des Deterritorialisierens nach Deleuze und Guattari (Deleuze/Guattari 1992) näher beleuchten und in die Analyse von *interiorae* einbinden.

Das ›Stachelige‹ und das ›Innerste‹ als Merkmale der Giandelli-Ästhetik

Auf dem Cover des Buches wird nur das erste der hier genannten Felder, die architektonische Vertikalität bzw. das Hochhaus als Einstieg visualisiert. (Abb. 2a und 2b) Es ist aber nicht nur ein anonymer Wohnblock zur Disposition

Abb. 2a: Das Cover illustriert die architektonische Vertikalität des Hochhauses (Giandelli: *interiorae*, Cover).

gestellt, sondern ein ganzer Ideenkomplex »von Hierarchien und Machtverhältnissen, als Arena des Konflikts zwischen öffentlichem und privatem Raum, zwischen Schutzzone und Bedrohung, Ordnung und Chaos, Magie und Rationalität, Poesie und Pragmatismus« (Schmidt 2011, 90). In seiner Ausrichtung nach oben bringt das Hochhaus eine »architektonisch bewirkte Transzendenz« zum Ausdruck und zugleich »den spirituellen Anspruch einer Vermittlung zwischen Himmel und Erde« (ebd., 91). Auf seinen Etagen oder auch Schichten können sich »private und kollektive Wünsche überlagern« (ebd., 94).[5] Obwohl das Hochhaus *per se* ein »apokalyptischer Ort« (ebd.) mit einem latenten Gefährdungspotential ist, als das es auch bei Giandelli erscheint, sind die sehr optimistischen Anklänge an eine »art of city living«[6] (ebd., 104) darin enthalten. Das Hochhaus ist gerade aufgrund der kulturell-sozialen Beziehungsstrukturen in seinem Inneren von Interesse.

Das Cover zeigt eine über Vorder- und Rückseite verlaufende Reihe von Hochhäusern mit davor gesetzten stacheligen kahlen Bäumen und einem etwas mehr als ein Drittel der Fläche einnehmenden grau-schraffierten und somit eine Nachtstimmung vermittelnden Himmel. Zusätzlich lassen sich zwei Klappen des Buches von innen nach außen falten. Somit kann man ein Panorama herstellen und betrachten. Dieses Lebens- und

Abb. 2b: Stachelige, kahle Bäume bestimmen das Bild (Giandelli: *interiorae*, Cover mit aufgeklapptem Innenteil).

Gestaltungsprinzip ›Hochhaus‹ *umfasst* also erstens auch materialiter die Erzählung des Buches und fordert zweitens die Betrachter_innen zu einer aktiveren Handhabung des Buches als nur einem Umblättern der Seiten auf. Schon vor dem eigentlichen Beginn der Lektüre setzt man sich mit dem Umschlag, der Gestaltung, dem Hochhaus-Effekt und damit, wer oder was sich wohl hinter den hermetisch wirkenden Fensteröffnungen verbirgt, auseinander, anstatt schnell umzublättern und eventuell das Cover gar nicht erst in Bezug zum ›Inhalt‹ zu setzen – dieser Bezug ist vielmehr begreiflich hergestellt und wahrnehmbar. Weiterhin ist zum Cover und allgemein zu den Seiten des Buches zu sagen, dass sie aus einem auffällig starken, haptisch sehr hochwertigen Papier bestehen und so den Eindruck eines gebundenen Kunstwerks erzeugen. Der Hochhauskomplex bildet eine undurchdringbare Fassadenstruktur, die sich gitterähnlich und gerade in Kombination mit dem dunklen Himmel und den zumeist schwarzen Fensteröffnungen eher feindlich, fast wie ein Gefängniskomplex, zeigt. Das Stachelige der Antennen auf den Dächern und der Baumverästelungen verstärkt diesen Effekt noch. Einige Farbakzente sind durch den Anteil an gelben und blauen Fenstern sowie die gelb und lila gestrichenen Häuser gesetzt, ansonsten ist dieses Cover wie auch sämtliche Panels in einem graugrünen bzw. auf der Skala von schwarz bis weiß changierenden Grundton gehalten. Der Titel *interiorae* ist in gelben Lettern und somit kontrastierend zum Grauhimmel abgesetzt und lohnt ebenfalls einen genauen Blick.

Dass mit dem Titel respektive Leitwort des Buches die Kategorie von Innenräumlichkeit, von *Interieurs* angezeigt wird, kann recht schnell geschlussfolgert werden. Dadurch ergibt sich eine reizvolle Irritation, da gerade keine solche Innenräumlichkeit, sondern eine undurchdringlich wirkende Außenfassade sichtbar ist. Nun wird als weiteres Irritationsmoment mittels einer grammatikalischen Verschiebung der Bedeutungsspielraum dieses Wortes ausgeweitet: das Suffix *-ae* kommt aus der lateinischen a-Deklination, die man nicht auf das Wort *interior* anwendet, d.h. im Lateinischen müsste das Wort *interiores* heißen (= *Eingeweide* oder auch *Einwohner des Landesinneren*), und im Italienischen gäbe es die Varianten *interiore* (= *Innenleben*) oder auch *interiora* (= *Innereien*). Mit *interiorae* liegt also ein Neologismus vor, der auf eine Feminisierung des Wortes und seines Signifikates abhebt. Das, worum es im Inneren oder Innersten des Buches geht, verschiebt sich oder pendelt in einen Bereich von weiblichen Räumen. Die Probleme der weiblichen Hausbewohnerinnen – in den verschiedenen Altersstufen von der Heranwachsenden bis zur Greisin und Sterbenden – spielen entweder als Einzelschicksale oder in der Konstellation mit männlichen Geliebten bzw. Bezugspersonen und mit traditionellen Familienstrukturen im Narrativ der Graphic Novel

Abb. 3: Eine weibliche Bewohnerin beobachtet sich im Spiegel (Giandelli: *interiorae*, [9]).

eine bedeutende Rolle. Von der Spiegel-Szene im Bad des jungen, ihren Körper begutachtenden Mädchens in den ersten Panels (Abb. 3) über Mrs. Angelas Beziehung zu ihrem Hausmädchen Irina, bis hin zu den Nöten der überforderten Alleinerziehenden und dem Wutausbruch der verbitterten Ehefrau, die klagt: »Marrying you was the worst mistake of my life« (Giandelli, 85) geht es im Kern um die Lebensgestaltung, Handlungsmacht oder Enttäuschung von Frauen im Setting des Hochhauses.

Einerseits spielt die Graphic Novel mit gängigen Klischees, wie bspw. mit Visualisierungen der sich am Telefon über die Untreue ihres Exmannes beschwerenden oder auch der auf der Couch auf den heimkehrenden Mann wartenden Frau (ebd., 18, 29), andererseits werden genau solche Erwartungsbilder auch wieder vielfach durchkreuzt: Die Macht des Über-Blicks durch ein Fernglas wechselt zwischen der männlichen und der weiblichen Position (Abb. 4 und 5).

Abb. 4: Männliche und weibliche Beobachterperspektive alternieren (Giandelli: *interiorae*, [33]).

Abb. 5: Der Wechsel in der Beobachterperspektive durchkreuzt traditionelle Erwartungsbilder (Giandelli: *interiorae*, [44]).

Ebenso haftet die Einsamkeit der in kleine Fenster gesetzten und von draußen nach drinnen beobachtbaren Figuren – gefangenen Figuren – nicht nur dem weiblichen Geschlecht an. Am Ende ist es ausgerechnet ein Außenseiter-Junge aus dem Keller, mit dem Irina aus dem zusammenbrechenden Haus flieht, und dem somit (ebenso wie Angela und Irina) eine visionäre Rolle zukommt. Ein Spektrum von Einblicken in das Innere der Figuren tut sich auf, wird entfaltet ohne detailliert erzählt oder begründet zu werden, und wirkt besonders irritierend und eindrücklich durch den Kontrast zu den visuell sehr stark gemachten wehrhaften und abwehrenden Hochhäusern mit ihrem sehr spezifischen, von einer schraffierenden ›Handschrift‹ geprägten Farbschema.

Das Zeichnerisch-Grafische, das insbesondere über den Buntstift-Duktus und die Schraffierungen vermittelt wird, und die so entstehenden Bildräume können als das hauptsächliche Ausdrucksmittel von Giandellis Graphic Novel definiert werden.[7] Neben vielen reinen Bild-Panels gibt es auch jede Menge Text, der in drei verschiedenen Formen eingefügt ist; als Sprech- oder Gedankenblase und an dramaturgisch wichtigen Stellen auch als Untertitel. Songlyrics, die ebenfalls vorkommen, erhalten ihre eigenen, zum Teil durch Noten und eine andere Typographie gekennzeichneten ›Sprechblasen‹. Die Erzählperspektive bzw. die Fokalisierung ist nicht einheitlich, sondern wandert von einer Figur zur nächsten und lässt so mehrere Perspektiven, Lesarten und eine damit verbunden Polyphonie zu. Es ist vor allem dieses gestalterische Mittel, bzw. diese Erzähl- und Visualisierungstaktik, die bewirken, dass die Stereotype von Geschlechter-Zuordnungen, Familienleben und Hochhaus-Gemeinschaft einerseits und den indigenen Lebenswelten und Vorstellungen andererseits sich nicht verfestigen und eindeutig verräumlichen können, sondern vielmehr der Betrachter_innen-Blick darauf thematisiert und in Schwebe gehalten wird. Hin und wieder stehen sogar einige gesprochene Sätze ohne genauere Zuordnung im (Bild-)Raum. Oftmals erhalten die Sätze damit einen aphoristischen Status, wie es bspw. bei der oben zitierten Kapitelabschluss-Formulierung von Mrs. Angela über die ankündigende (*portent*) Eigenschaft des Schnees der Fall ist. Die Graphic Novel weist sich selbst einen philosophischen Blick auf die eigenen Inhalte zu und schafft somit auch Momente der Distanzierung im Lesen.

Bildsprache und -räume von *interiorae*: Differente Orte und die Konstruktion von Wissensfeldern

Die insgesamt fünf Kapitel werden jeweils mit einer ganzen, komplett in schwarz gefärbten Seite eingeführt, dadurch lenkt keine weitere grafische Gestaltung von den auf die Sekunde genauen Zeitangaben ab, die hier als maßgebliches Strukturierungsmerkmal weiß auf schwarz gesetzt sind und an die Stelle von Titeln oder Leitworten treten. Dieser Countdown erzeugt Spannung und sorgt für eine bedrohliche Grundstimmung, ohne dass die Leser_innen wissen, worauf eigentlich hingezählt wird. Die Zeit wird tatsächlich bis zu einem apokalyptischen Zusammensturz des Hauses und des gewohnten Umfeldes gemessen. Die einzelnen Handlungsstränge und insbesondere die hineingesetzten Traumlandschaften stehen so durchgängig im Fokus einer auf ein Ereignis oder eine grundlegende Veränderung abzielenden Instanz – gewissermaßen zählt die Graphic Novel selbst ihre Erzählzeit herunter bis zu ihrem letzten Panel, wo das Paar als Wechsel in eine neue Raum-Zeit in die Weite des Waldes hinausläuft. Der ästhetisch und inhaltlich strukturierende Countdown weist zwei besondere Merkmale auf: Er erstreckt sich insgesamt nur über drei Tage vom 19. bis 21. Dezember und markiert außerdem nicht eine beliebige Jahreszeit, sondern die hochgradig symbolische Vorweihnachtszeit.[8] Dadurch ist eine Referenz auf die christliche Religion und eine biblische Zukunftserwartung gegeben: Jesus Christus wurde als Messias in die Welt geschickt, um die Menschheit zu erlösen, und der Themenkreis

des Ankündigens (eines ›Zeichens‹ für zukünftige Ereignisse) durchzieht entsprechend das ganze Buch. Der 21. Dezember ist zudem der Tag der Wintersonnenwende; es ist ein kulturell bedeutsamer Ausschnitt aus den Jahreszeiten visualisiert und dadurch ein kosmisch-astronomischer Bezugsrahmen geschaffen worden.

Beide Aspekte, die Weihnacht mit ihrem Messianischen/Heilbringenden/Erwartungsvollen sowie die kosmische Dimension, formen entscheidend den Aussagekomplex mit: Nicht nur, dass es verbal und visuell zahlreiche Verweise auf das Weihnachtsfest und die damit verbundene Erwartung von Harmonie und Frieden gibt, gleichzeitig ziehen sich Schnee und Eis als bildräumliches Raster durch die Erzählung und setzen diese immer wieder in einen Bezug mit den Erscheinungen der Atmosphäre und des Himmels, letztlich des Über-Irdischen. Gesteigert wird diese kosmische Dimension mit der Verortung der indigenen Traum-Landschaft in ein Planeten- und Sonnensystem, das diese Traumwelt als nicht mehr zur irdischen Landschaft zugehörig (extra-terrestrisch) markiert (Giandelli, 125-129) (Abb. 6). Gleichzeitig sollte man sich bewusstmachen, dass die Sonne zum Zeitpunkt der Wintersonnenwende den tiefsten Stand erreicht, sodass man sich nach der Logik der Natur bereits wieder am Wendepunkt befindet. In der Graphic Novel wird hier auf einer weiteren Ebene eine Alternative zur Hochhaus- und Zivilisationswelt entwickelt. Kosmisch ausgedehnt impliziert sie eine Wende von der einen Lebensweise zur anderen – vielleicht als Versöhnungsangebot, das aber nur als Traum visualisiert werden kann. Auf diese Weise verknüpfen sich zwei (Bild-)Welten miteinander und bieten den Betrachter_innen vielfältige Symboliken und Wissensfelder bzw. -räume an.

Abb. 6: Die Traumlandschaft ist in einem Planetensystem verankert (Giandelli: *interiorae*, [129]).

Neben der vor allem über die Schnee-Symbolik erreichten kosmischen Dimension bzw. des Herannahens eines Wendepunktes als ein wichtiges Wissensfeld[9] in der Graphic Novel ist an zweiter Stelle das *Blicken/Beobachten* auszumachen. Es stellt sich dabei die Frage nach einem Voyeurismus, der sich in Einblicken in private Räume bis hin in die Träume der Bewohner_innen niederschlägt. Im Gegensatz zur Undurchdringlichkeit der Hochhäuser des Covers werden die Betrachter_innen mit dem ersten ganzseitigen Panel in einen der intimsten Räume gesogen, in das Innere eines Badezimmers. Sie blicken einer nackten Frau vor dem Spiegel über die Schulter, die sie wiederum aus dem Spiegel heraus mit dem linken Auge ansieht (Abb. 3). Als weitere Panels mit diesem Thema sind die Blicke durch das Fernglas, die wechselnde Betrachterperspektive des Ein-Blicks durch Fenster von draußen nach drinnen und des Blickens – auch über die Schulter von Figuren oder an deren Stelle – aus dem Fenster nach draußen zu nennen. Auch dieses Wissensfeld wird in den indigenisierten Panels gesteigert; hier dringt der

Betrachterblick sogar in die Traumwelten von Mrs. Angela und bis in ihre frühe Kindheit vor. Schließlich ist sogar das organisch Innerste, ein wie ein Verdauungstrakt geformter Tunnel, beim im doppelten Sinne ›Verinnerlichen‹ der Traumbilder zu sehen (Abb. 7).

Abb. 7: Verinnerlichung der Traumbilder der Bewohner_innen (Giandelli: *interiorae*, [103]).

So wird auch die konfliktreiche Privatheit, das ›Innerste‹, das der Titel bereits verspricht, verhandelt. Das Innere des Hochhauses, die Interieurs, sind die Interaktionsorte für alle Beziehungsgefüge[10] der Protagonist_innen, die sich dabei gegenseitig beobachten und wiederum von den Betrachter_innen der Graphic Novel dabei beobachtet werden. Neben dem Spiegel ist das hauptsächliche Requisit hierfür das Fernglas, das dem Zimmerpflanzenfreund gehört und das unweigerlich an Stelle des puren Requisits als Vergrößerungsapparat des Sichtbaren zu einer Seh- und Erkenntnis-Prothese[11] wird. Durch dieses schaut auch seine Geliebte (Chiara) nach draußen (ebd., 33), während er es wiederum in einer ironisierenden Geste später selbst benutzt (ebd., 44), um ihr Weggehen aus sicherer Distanz zu beobachten und zu kommentieren (Abb. 4 und 5). Sein Schauen durch das Fernglas bzw. dessen Fetischisierung wird am Ende des zweiten Kapitels wiederaufgenommen; auch hier beobachten die Betrachter_innen ihn bei seinem Voyeurismus. Sie bekommen in einer visuellen Zuspitzung auf zwei Panels exakt die zwei sehr begrenzten runden Sichtfelder der Objektive zu sehen, die in diesem Moment seine Weltsicht formen.

Die Leere, die er und alle Betrachter_innen sehen,[12] der beständige Schneefall und schließlich das Bild der bereits verstorbenen schneemannbauenden Kinder, die schon im ersten Kapitel eingeführt werden, bringen mit den spezifischen medialen Mitteln der Graphic Novel bzw. ihrer Comic-Sprache (vgl. Frahm 2010, 38-43) das Geschehen in seinem quasi-zyklischen Narrativ der Vergänglichkeit und Aussichtslosigkeit der Hochhaus-Beziehungen in einen Gegensatz zur alternativen (indigenen) Traumwelt. Der Wechsel aus Überblicks-Perspektiven (seltener eine vollständige Vogelperspektive) und Zoom-Einstellungen auf Gesichter und Details dient der Aufmerksamkeitslenkung auf übergreifende emotionale Zusammenhänge. Diese wird nicht nur durch die unterschiedlichen homodiegetischen Erzählinstanzen, sondern auch eine durch die (wortlose) Abfolge von Bildern ›erzählende‹ heterodiegetische Instanz geleistet. Es ergeben sich oft Lenkungen und

Blick-Ausschnitte hin zu *Durchgangs- und Übergangsräumen* als drittes Wissensfeld, das ich hier hervorheben möchte, und das mit dem zweiten Feld von *Blicken und Beobachten* zusammenhängt. Ein übergeordnetes Wissensfeld und direkt auf die Indigenisierung bezogen ist die *Schwellenerfahrung*, respektive das seelische aber durchaus auch körperlich empfundene Wandern zwischen den Welten. Es wird von der (Keim-)Zelle als von ihr verschlungene und durchdrungene »nightly small deaths« (Giandelli, 74) charakterisiert (Abb. 8).

Abb. 8: Die Keimzelle spricht über das Wandern zwischen den Welten (Giandelli: *interiorae*, [74]).

Um die Spezifik des Hasen, der (Keim-)Zelle und der Bedeutung dieser Wissensfelder für die indigenen Träume besser erfassen zu können, muss noch Genaueres über die Panelgestaltung festgehalten werden: Diese Panels weisen eine regelmäßige Anordnung auf; sie sind alle rechteckig, in der Aufteilung streng geometrisch gehalten und dabei durch dünne schwarze Linien eingerahmt. Sie generieren ihre Aussage hauptsächlich über den Lesefluss von einem zum nächsten. Viele Charaktere können die Leser_innen erst Kapitel für Kapitel in ihrer Komplexität kennenlernen, daher kann man hier von einer sich entwickelnden Geschichte sprechen, auch wenn die Panels ebenfalls als Einzelbilder – jedes für sich genommen – bereits Aussagen generieren. Es sind meist vier bis sieben Panels pro Seite angeordnet, seltener und damit in ihrer Bedeutung besonders herausgehoben sind Seiten mit entweder drei horizontal länglichen Panels[13] sowie ganzseitige Panels,[14] die sich bspw. regelmäßig immer nach der schwarz abgesetzten Kapiteleingangsseite finden. Als integriert in das Anordnungs-Schema der Panels ist ein ebenso aussagekräftiges Farbgebungs-Schema aufzufassen, das von einem dunklen, grau-grünen Grundton dominiert wird und sich überdies durch eine sehr kontrastreiche schwarz-weiß-Gestaltung auszeichnet. Diese spiegelt sich nochmals in den Figuren des weißen Hasen und der untergrundverbundenen schwarzen (Keim-)Zelle bzw. bezeichnet hier zwei Seiten eines höheren Prinzips, ähnlich dem des Yin und Yang. Einige Sequenzen sind durch einen Wechsel des Farbschemas herausgehoben.

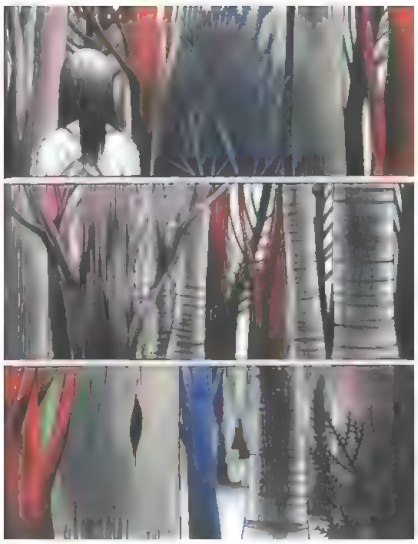


Abb. 9: Einige Seiten weisen einen Wechsel des Farbschemas auf (Giandelli: *interiorae*, [123]).

Hier sind die Rot-Blau-Tönung mit diesen beiden verstärkten Grundtönen auf den Seiten 122 und 123 (Abb. 9) sowie eine sich optisch völlig abhebende Bunt-Gestaltung auf den

Seiten 125 bis 129 zu nennen. Das Rot-Blau geht in eine (v. a. um gelb und lila) erweiterte Farbigkeit über und markiert so die Stelle im Erzählgefüge, die Angelas Übergang in den Tod visualisiert. Zugleich wird hier am eindrucksvollsten die (/ihre) indigene Traumwelt entfaltet, die in der Graphic Novel die Funktion einer Parallel- und Alternativwelt erfüllt. Diese Welt wird entworfen, um einen von der Hochhaus-Logik und den kommunikativ und emotional nicht (mehr) zueinander findenden Bewohner_innen, differenten Ort vor Augen zu führen, der eine solche Differenz über indigenisierte Figuren und Objekte markiert bzw. begründet. Das Gleiten vom Hochhaus (aus dem urbanen Setting, der anonymisierten Lebensform, der Fremdbestimmung) in diese mit indigenen Mythen und farbigen Wäldern gleichsam ›dekorierte‹ Alternativwelt stellt eine Schwellenerfahrung dar, wie auch – exemplarisch an Angelas Transgression von einer Welt in die andere gezeigt – der Übergang vom Leben in den Tod oder vom Wachzustand in den Traum. Die Ambiguität der symbolischen Figuren, wie dem sowohl Wachstum verheißenden als auch Träume verschlingenden Keim, dem omnipotenten, allerdings auch durch den Keim instrumentalisierten und meist passiv umherschweifenden Hasen, und der Landschaften, die zugleich fantastische und bedrohliche Züge aufweisen, lässt jedoch keine finale Wertung zu. Das Wandern zwischen den Welten, der Zusammensturz des Hochhauses, die ungewisse Reise im Schlusspanel: All dies verhindert eine voreilige Dichotomisierung von westlicher, entfremdender Zivilisation und ganzheitlicher, Natur und Kultur vereinender indigener Lebensweise, obwohl mit diesen Stereotypisierungen durchaus ein komplexes Spiel gespielt wird.

Ein Höhepunkt dieses Spiels stellt die Binnenerzählung eines Todes-Traums dar, in dem Angela von einer Indianerfigur abgeholt und in eine neue, der irdischen Welt enthobene Landschaft versetzt wird.

Eingeführt wird diese Todes-/Übergangs-Sequenz durch den als riesige Buddha-Statue präsentierten Hasen, der den rot-blauen Wald bewacht und die Indianerfigur auf einem stilisierten vogelgesichtigen Kanu erwartet (ebd., 121) (Abb. 10).

Abb. 10: Der als Buddha-Statue erscheinende Hase erwartet den Indiander (Giandelli: *interiorae*, [121]).

Das Dickicht der Stämme auf der folgenden Doppelseite bekommt zusätzlich zur markanten Farbe auch durch die Form bzw. Kombination von drei waagrechten Panels eine Sonderstellung.

Eines der bunten, waagrechten Panels zeigt die laufenden Füße des Hasen, vergrößert im Profil. Er geht dem Indianer voraus, der wiederum Angela in seinen Armen trägt. Durch die Aufteilung seines Körpers über mehrere der fremdartig-fantastischen Landschafts-Panels wird die Aufmerksamkeit stark auf den Hasen in seiner Führerrolle gelenkt.

Abb. 11: Der Hase geht dem Indianer voraus (Giandelli: *interiorae*, [125]).

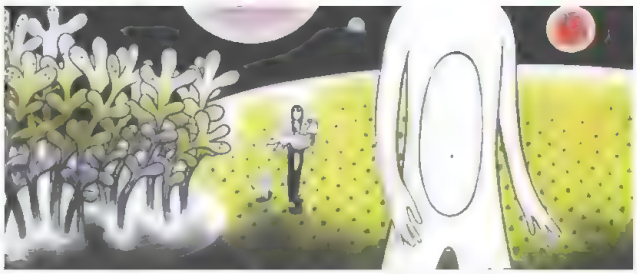


Abb. 12: Der Nabel auf dem vergrößerte Bauch des Hasen wird zum Nabel der Welt (Giandelli: *interiorae*, [127]).

Abgesehen von mehreren Rückenansichten ist insbesondere der Bauch des Hasen mit dem charakteristischen Bauchnabel vergrößert während der Wanderung zu Angelas neuer Heimstatt abgebildet (Abb. 11 und 12). Er wird hier zum Geburtsnabel und Nabel der Welt, gerade auch dadurch, dass er mit den schwebenden Planetenformen im Hintergrund korrespondiert. So ist das Geschehen auch als Körpererfahrung auf eine kosmologische Ebene gebracht, die vom Hochhaus nun gänzlich abgekoppelt ist. Über das Spiel mit gängigen Stereotypen, das mit dem Lotussitz auch auf einen meditierenden Buddhisten aus dem asiatischen Raum verweist, ist diese körperliche Allmacht des Hasen wiederum mit einem höheren geistigen Zustand verkoppelt. Überhaupt ist es dem Hasen möglich, sich relativ frei durch die Panels und die unterschiedlichen Welten zu bewegen, was auf einer formalästhetischen Ebene der Serialität von Comic-Zeichen(-Körpern) zuzuordnen ist.

Auf das Wissensfeld der Schwellenerfahrung und der Übergänge bezogen, wird der NANABOZHO als alle Erzählungen miteinander verknüpfende und sie den Betrachter_innen vermittelnde konzeptuelle Figur genutzt. In seiner Eigenschaft des Weltenschöpfers und Grenzgängers und als Urbild eines Schamanen und Geisterbeschwörers, der selbst beliebig seine Erscheinung verändern kann, gleitet er bspw. von einem Fenster zum anderen (vgl. ebd. 12) oder wird zu einem Riesen (vgl. ebd. 24), der sich an der Außenfassade des Gebäudes hochstreckt und auf eines der Fenster zeigen kann (Abb. 13).

Abb. 13: Der Hase wird zum Grenzgänger zwischen den Welten (Giandelli: *interiorae*, [24]).

Für den Aussagekomplex von *interiorae* steht er als indigener Urmythos, mit dem alles beginnt und endet, exemplarisch für das Weltenwandeln und die existentielle Suche nach Veränderung, Erlösung und Harmonie, die im ignoranten Dasein im urbanen Hochhaus zum Scheitern verurteilt ist. Er führt letztlich einen ›Mythos des Mythos‹ vor Augen und problematisiert somit vielmehr die westliche Idee von indigener Spiritualität und Lebensweise als eine solche tatsächlich hereinholen bzw. in der Ästhetik des Buches direkt vermitteln zu wollen. Bereits in der frühen Phase der Formierung der Ethnologie als Wissenschaft findet eine recht detaillierte Beschreibung des NANABOZHO Eingang in einen Bericht des *Geographic Board of Canada*:

> The conception named Nanabozho exercises the diverse functions of many persons, and he likewise suffers their pains and needs. He is this life struggling with the many forms of want, misfortune, and death that come to the bodies and beings of nature (White 1913, 331).

Es handelt sich um eine spezifische Konzeption bei den Algonkin, bzw. den dieser Sprachfamilie zugeordneten Ojibwe, die zu den am weitesten verbreiteten indigenen Populationen in Nordamerika zählen (glottolog.org / Campbell 1997). Giandelli ›baut‹ hier mit den bildsprachlichen Mitteln der Graphic Novel einen hybriden Erinnerungsort auf. In diesem treten nicht nur die aktualisierten und potentiellen Erinnerungen der fiktiven Charaktere wie der verstorbenen Familie oder Mrs. Angela auf, vielmehr wird darüber hinaus der Umgang des Menschen mit der Welt und seine (Wunsch-)Identität(en) thematisiert.

Der Nomos des Go…indigene Mythen und nomadisches Denken

Eine Deutungsmöglichkeit dieser indigen strukturierten Bild- und Wissensfelder bietet das Konzept des *Nomadismus* und der Deterritorialisierung, das Gilles Deleuze zusammen mit Félix Guattari in *Tausend Plateaus* entwickelt. Es soll hier als ein Konzept des *widerständigen Denkens*, das in Giandellis Spiel mit den Übergängen und Schwellen-Räumen sichtbar wird, zur Deutung herangezogen werden.[15]

In dem Kapitel »Abhandlung über Nomadologie: Die Kriegsmaschine« finden sich einige für die Lektüre von Giandellis Graphic Novel durchweg interessante Ausführungen zur, von dem Deleuze'schen Begriff des *nomos* abgeleiteten, Nomadologie:

> Der *Nomos* des Go gegen den *Staat* des Schach, *Nomos* gegen *Polis*. Beim Schach wird der Raum codiert und decodiert, während Go ganz anders verfährt und den Raum territorialisiert und deterritorialisiert […]. Ein anderes Recht, eine andere Bewegung, ein anderer Zeit-Raum (Deleuze/Guattari 1992, 484).

Dabei wird ein Alternativvorschlag zum *Logos* des fixen und hierarchisch verordneten Gesetzes, welches dem Staat zugeordnet ist, gemacht: »Es handelt sich um einen *Nomos*, der etwas ganz anderes ist als das ›Gesetz‹ « (ebd.) Dieser Nomos beinhaltet eine Tätigkeit und Ausrichtung des freien Entfaltens, wenn sich Subjekte, Dinge oder Gedanken – auch Orte – immer wieder neu formen können, anstatt permanent umfasst und fixiert zu sein. Die wichtigste Eigenschaft eines solchen nomadischen Lebens ist die Bewegung, das Sich-in-Bewegung-Halten, wie Jonathan

Roffe betont: »Rather than existing within a hierarchical structure like a city, nomadic life takes a place in a non-structured environment where movement is primary.« (Roffe 2010, 190) Es geht hier also nicht um das Nomadische als Kennzeichen nomadischer (indigener) Völker – auch wenn diese als eine Erscheinungsform dieses Prinzips, wie hier in der Graphic Novel, dafür stehen können. Vielmehr geht es darum, wie offene Räume (*glatte Räume*, nach Deleuze und Guattari) ohne feste Grenzen und gleich Fluchtlinien gebildet/gezogen werden können, wobei zugleich, jenseits vorgegebener Strukturen, Begegnungen und Möglichkeitsräume geschaffen werden. So sind auch alternative Lebensformen, Denkräume und Verbindungen möglich, die sich bspw. in den Traumwelten, in den kosmischen Beziehungen zwischen dem Hasen, den bunten Planeten und Angelas Wanderung, sowie der (Keim-)Zelle mit dem Hasen und mit den Bewohner_innen (mittels deren Träume) zeigen. Entsprechend kann von einer Deleuze'schen »dezentrierten Denkpraxis« (Ott 2005, 115) ausgegangen werden, die sich in Giandellis Narrativ visuell niederschlägt. »Dieser andere Nomos wird damit erkennbar als anderer Name der Werdensprozesse, welche die überkommenen Unterscheidungen durchkreuzen […] neue Bereiche des Sichtbaren und Erzählbaren eröffnen« (ebd., 111). *Interiorae* ist das (vorläufige) Ergebnis solch eines in der Graphic Novel experimentell angelegten Durchkreuzens. An Stelle von Stillstand (wenn z. B. Angela nicht in die Wälder ziehen würde nach ihrem Tod) oder von Zerstörung als Endpunkt (wenn Irina und ihr Freund nach dem Zusammenbruch des Hochhauses nicht beim Weiterziehen gezeigt werden würden), ist die Deleuze'sche Deterritorialisierung am Werk: Das Verhältnis zu Ort und Zeit ist insbesondere von Veränderung und Neuformierung geprägt, dadurch sind Beziehungsgefüge möglich, die nicht-linear und ohne zwingende Genealogie wachsen und sich verästeln. Es werden also nomadische Fluchtlinien gezogen und, mit Deleuze argumentiert, Deterritorialisierungen vorgenommen, bis hin zur Vernichtung des Hochhauses am Ende, das bis zu diesem Moment als souveränes Prinzip, als Ordnungssystem der Bewohner_innen in die Höhe ragte. Der Akzent im Denken verlagert sich »auf die unbewussten, produktiven Kräfte, die in die gesellschaftliche Ordnung intervenieren und deren Institutionen und Herrschaftsstrukturen unterlaufen« (Krause/Rölli 2010, 31). Konkret verdichten sich diese Tendenzen in der Sprache von *interiorae* auf und in den Figurenkonzepten des Hasen und der (Keim-)Zelle. Gerade NANABOZHO kann mit seinen sich ständig ändernden Körperteilen und -vermögen als eine Visualisierung dieses Prinzips von Deterritorialisierung gelesen werden.

Mit den Verbindungen der Hochhaus-Welt und der bunten, indigenen Traum-Welt verfolgt die Graphic Novel insgesamt eine Bildstrategie des Nomos; sie ist demnach als ein »*Nomos* des Go« zu lesen. An dem bereits als ein bedeutendes Wissensfeld herausgestellten *Blicken/Beobachten*, spezifisch auf die (Keim-)Zelle und deren Wirken bezogen, lässt sich dieses gegen eine Fixierung gerichtete *Go* nachvollziehen.[16] Das erste Erscheinen der schwarzen (Keim-)Zelle (vgl. Giandelli, 21) wird allein über die mandelförmigen, sich nur unklar im völlig schwarzen

Hintergrund des Kellerraumes abzeichnenden Augen markiert. Sie spricht bereits hier von den Träumen der Bewohner_innen und davon, dass kindliche sowie unbewusste, ›echte‹ Träume seltener werden, und ruft an dieser Stelle Fantasie-Erscheinungen auf, die nur aus Wortfetzen bestehen und sich später in der Graphic Novel noch in Bildern zeigen werden (Abb. 14).

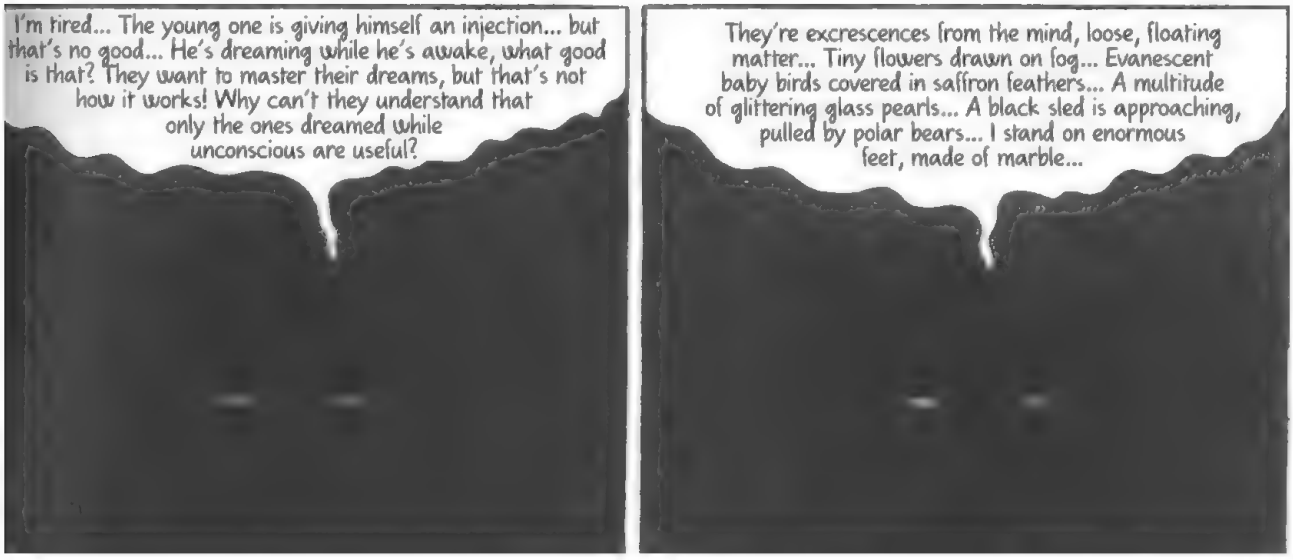

I'm tired... The young one is giving himself an injection... but that's no good... He's dreaming while he's awake, what good is that? They want to master their dreams, but that's not how it works! Why can't they understand that only the ones dreamed while unconscious are useful?
They're excrescences from the mind, loose, floating matter... Tiny flowers drawn on fog... Evanescent baby birds covered in saffron feathers... A multitude of glittering glass pearls... A black sled is approaching, pulled by polar bears... I stand on enormous feet, made of marble...

Abb. 14: Die (Keim-)Zelle ruft aus Wortfetzen bestehende Fantasie-Erscheinungen, die später noch in der Graphic Novel visualisiert werden (Giandelli: *interiorae*, [21]).

Die drei Abschlusspanels des zweiten Kapitels, die ihr und ihren aphoristischen Schlussworten gewidmet sind, zeigen sie nunmehr als blasenförmige, gallertartige oder zumindest extrem formbare Masse mit den bekannten cartoonesken Mandelaugen, die auf die Betrachter_innen gerichtet sind. Die (Keim-)Zelle betont ihre Funktion, sich von den Träumen der Personen zu ernähren: »My stomach is growling with hunger« (ebd., 74; Abb. 8). Hiermit wird ein direkter Bezug zu einem mittlerweile auch in westlichen Industrieländern übernommenen Teil eines Rituals der Ojibwe (Chippewa) hergestellt. Die als Traumfänger bekannten Objekte sollen die bösen Träume einfangen, dabei bestanden sie anfangs u. a. aus Darmschnur und sind daher von einem Verdauungs(tr)akt nicht sehr weit entfernt, bzw. als eine metonymische Konstruktion aufzufassen. Es folgt dann die Einladung der (Keim-)Zelle, sich in ihrem Inner(st)en niederzulassen: »Please, ladies and gentlemen, settle down in the dark velvet of my innards« (ebd., 74). Das Verdauungssystem als Wohnstatt, das Träumen als kleiner Tod und die Form der Zelle als kleinster Organismus, der sich aus unendlich vielen vermehrungsfähigen Zellen weiter aufbaut, verbinden sich zu einem rhizomatischen System am Ende des ersten Kapitels, wenn der Traumfresser als (Keim-)Zelle für fünf aus ihm emporwachsende Blasen mit unterschiedlichen Traumbildern dient (Abb. 15).

Die stilisierten Baumgewächse darum herum lassen ihre weißen Wurzeln tief daneben ins Erdreich sprießen. Auch dieser Bildsprache lässt sich mit den Philosophemen aus

Abb. 15: Die Traumfresser-Zelle stellt sich als rhizomatisches System dar (Giandelli: *interiorae*, [38]).

Tausend Plateaus gut auf die Spur kommen: Analog zu den Überlegungen zur Deterritorialisierung und zum Nomos bilden Rhizome hybride Verflechtungen, die weder hierarchisiert noch finalisiert sind, sondern vielmehr Lücken, Brüche, Fluchtlinien und neue Triebe zulassen. Das Rhizom bildet die Einleitung und den Einstieg in das selbst rhizomatisch angelegte und argumentierende Werk von Deleuze und Guattari, darin heißt es: »Ein Rhizom kann an jeder Stelle unterbrochen oder zerrissen werden, es setzt sich an seinen eigenen oder an anderen Linien weiter fort. […] Jedes Rhizom enthält Segmentierungslinien, die es stratifizieren, territorialisieren, organisieren, bezeichnen, zuordnen etc., aber auch Deterritorialisierungslinien, die jederzeit eine Flucht ermöglichen. […] Deshalb kann man niemals einen Dualismus oder eine Dichotomie konstruieren […] « (Deleuze/Guattari 1992, 21).

Eine solche Verästelung oder Wucherung findet sich in Angelas Totenbett-Träumen im dritten Kapitel wieder: Hier werden in einem Schwarz-Weiß-Bild, das wiederum einem Schaubild oder einem Irrgarten gleicht, die Stationen ihres Lebens in kleinen Blasen visualisiert, nachdem sie oben im Bild von dem Totem-Cartoon der indigenen Parallelwelt verschluckt wurde (Abb. 7). Dieses totemistische Gesicht, die Maske, aktualisiert wiederum die Mandelaugen und eben auch die Fresser-Funktion der schwarzen (Keim-)Zelle in einer etwas abgewandelten Bildsprache. Der Aspekt der Geisterbeschwörung wird ein paar Seiten weiter direkt in das Schlafzimmer Angelas geholt bzw. entwickelt sich ausgehend von einem Buch auf ihrem Bett. Ihre Abwesenheit in dieser Szene wird über den rosa Sessel, das ovale Porträt darüber und die halb offene Tür beinahe zu einer unsichtbaren Präsenz; der Fortgang der Narration nimmt die Betrachter_innen dann mit auf ihre letzte Reise. In Bezug auf die Thematik der Augen, der Cartoonisierung der Traumfresser-Zelle und indigenen Maskenhaftigkeit[17] spielen die sich hier anschließenden Übergangs-Panels eine große Rolle: Durch zweifach verstärkten Zoom belebt sich das Auge in der Maske in der Buchillustration dergestalt, dass es das dritte Panel komplett ausfüllt und dabei die Bäume des Traumwaldes spiegelt. Das Beobachten erhält nun, durch die mystische Kraft des verlebendigenden Blicks, die Funktion einer Heraufbeschwörung neuer Realitäten. Fantasie und Wirklichkeit, Werden und Vergehen sind nicht mehr vollständig unterscheidbar. Der Traumfresser schließt zum Schluss dieser Reise Angela und ihren Hund in sich ein und

ruht selbst, die eigenen Augen schließend, auf der riesenhaften gelben Maske mit den Mandelaugen (Abb.6).[18]

Die Narrative und die Ästhetik von *interiorae* sind komplex und vieldeutig. Es fehlt bei aller Ernsthaftigkeit der existentiellen und beängstigenden Fragestellungen niemals an Ironie, an einer gewissen Selbstbefragung der Bilder, die sich rhizomatisch in Beziehung setzen und keiner der thematisierten Ebenen und Dimensionen den Vorrang vor der anderen geben.

Fluchtlinien und rhizomatische Beziehungen der Bewohner_innen

Die nomadischen Fluchtlinien, die angedeutet und entworfen oder wieder verworfen werden, gehen offensichtlich vom Hasen und vor allem dem Traumfresser aus, der zum Keim alternativer (Gedanken-)Bilder wird. Sie können auch – noch organischer gedacht – als Lebensadern bezeichnet werden, so wie der Traumfresser auch vom Hasen an seiner ›Nabelschnur‹ gehalten wird. Vergänglichkeit, Tod und Durchlässigkeit (Flucht, Wanderung) werden auf mehreren Ebenen und vordergründig auch in der Verbindung verschiedener Familienformungs- und Suchbewegungen wiederholt thematisiert. Zentral ist die Geschichte von Mrs. Angela und ihrem Hausmädchen. Sie ist zum einen am stärksten mit der indigenen Thematik verknüpft und befördert zum anderen im Zuge des Sterbens eine Beziehung zwischen Irina und dem Keller-Jungen. Dieser hat sich – wie sich Angela erinnert – schon seit der Kindheit lieber im Keller aufgehalten, sodass sowohl er als auch das ukrainische Hausmädchen auf ihre Weise Außenseiter der Gesellschaft sind und in ihrer Romanze und dem Aufbruch in die russische Natur (als Schlussbild und Vision der Graphic Novel) einen alternativen Weg weisen.

Im Zusammensturz und im Aufbruch oder Wandern am Schluss manifestieren sich enttäuschte Erwartungen, Rückzug und Erinnerungen an längst vergangene (verpasste oder niemals geschehene?) Ereignisse der Hochhaus-Nachbarschaft. Von den sechs eigenständigen, mehr oder weniger narrativ entfalteten Hausgeschichten, sind zwei als unglückliche Paarbeziehungen, oder vielmehr: Eifersuchtsdramen herausgearbeitet. Zum einen handelt es sich um den eigentlich nur in der Beobachtung anderer und der Beziehung mit seinen Zimmerpflanzen eine gewisse Befriedigung findenden Mann, der eine Affäre mit einer grünhaarigen Frau, die er im Grunde langweilig findet, eingegangen ist. Er meint, wahre Stärke läge im Alleinsein, und nimmt die Bedürfnisse seiner Geliebten weder ernst, noch denkt er über die Konsequenzen für sein eigenes Leben nach. Völlig isoliert zwischen seinen Aktenschränken wandernd, überlegt er: »Anyway, Chiara's still a kid. Sometimes this naive bullshit just comes pouring out of her mouth!« (Giandelli, 72). Während er von innen durch sein Fernglas auf die hell erleuchtete Hochhausfassade gegenüber blickt, die ihn komplett umgibt, konterkariert die Bildsprache seine selbstaffirmative Gedankenkette: Er ist einsam und geht sozial unter; während er meint, die Kontrolle des Blicks auszuüben, blicken die unzähligen Augen der Fenster draußen auf ihn herab und sperren ihn in sein einsames häusliches Dasein ein. Chiara sucht zwar seine Nähe, hat aber dennoch eine weitere Affäre mit einem verheirateten Mann, von der sie behauptet, sie

erhoffe sich von ihr nicht viel. In der ersten diesem Paar gewidmeten Sequenz beobachtet interessanterweise Chiara durch ein Fernrohr eine Frau mit blauen Stiefeln, die gerade in ein Taxi steigt. Das Paar ist von Anfang an durch Distanz und ein Begehren, in die Ferne und vielleicht die Zukunft schauen zu können, nicht aber durch Intimität oder den Genuss der Präsenz charakterisiert. Ironisierend zeigt ein späteres Panel, wie Chiara in ihrem Weggehen nun ihrerseits von ihm beobachtet wird, von seinem destruktiven Gedanken »Off you go to work, like a good little girl« begleitet (ebd., 44), was seine Verachtung gegenüber einem Alltag ausdrückt, in dem er genauso wie sie ›gefangen‹ ist. Gerade die darauf folgende Doppelseite, die ihn einmal in einer 180°-Drehung als telefonierenden Businessman und einmal in der Gegenüberstellung mit seinen Topfpflanzen zeigt, führt seine Verachtung durch die Skizzierung seiner eigenen Lebensweise *ad absurdum*. Gesteigert wird dies noch in der davor gezeigten Fürsorge für diese Pflanzen, die er als »ladies« anthropomorphisiert und mit denen er kommuniziert: »how are you today?«, »I'm here to take care of you and keep you nice and warm« (ebd. 27, Abb. 16).

Abb. 16: Der Pflanzenfreund (Giandelli: *interiorae*, [27]).

Was er in der Beziehung zu Menschen nicht schafft, projiziert er fast psychotisch auf die Pflanzen, ohne sich jedoch in der tatsächlichen Auseinandersetzung mit Chiara zu ›verraten‹. Das apokalyptische Schlusskapitel folgt später als eine narrative Konsequenz aus solchen gravierenden Beziehungsstörungen. Für diesen Schlussteil hat nun die Frau mit den Stiefeln, die von den Betrachter_innen in der runden Fernglas-Rahmung und nur von hinten erblickt wird (vgl. ebd., 33), eine vorausweisende Funktion: Es ist dieselbe Frau, die kurz vor dem Einsturz des Hauses im letzten Kapitel, wieder aus einem Taxi steigend, mit schreckerfüllten Augen den riesigen Riss in der Fassade sieht, und auch die letzte, die in diesem Moment in ihrer Wahrnehmung der Geschehnisse den Betrachter_innen vor Augen geführt wird. Was mit den anderen Bewohner_innen, abgesehen von dem Kellerjungen und Irina, geschieht, bleibt unklar.

Die zweite scheiternde Paarbeziehung beginnt für die Betrachter_innen mit einem Streit und vermutlich der (längst fälligen) Trennung. Verständnis bringt keine Person für die andere auf. Der missmutige bebrillte Angestellte beschwert sich konstant seiner Frau gegenüber, die eine Affäre mit einem anderen Mann begonnen hat und dies auch zu verdienen meint. Das Gefühl, etwas verpasst und ihrem Leben einen schweren Fehler auferlegt zu haben, dominiert stark bei ihr – Eifersucht und enttäuschte Erwartungen sind in dieser Paarbeziehung die Koordinaten. Die Ursache für den entzweienden Streit, der ihn schließlich von ihr weg in den Keller treibt, ist ein Flirt der Frau auf einer Weihnachtsfeier. Das Weihnachtsfest

und die immer wieder aufgerufene Dekoration hierzu – Weihnachtsbäume, Kugeln, Stechpalmen und Kerzen – verklammern diese Verzweiflungsstränge der Graphic Novel jedoch mit der eingefügten ›positiven‹ (Erinnerungs-)Geschichte einer vierköpfigen Familie. Eingeleitet wird diese Geschichte mit einem sich küssenden Paar vor dem Hochhaus, welches NANABOZHO dazu bringt, sentenzartig die friedliche Weihnachtsidylle (wie sie der symbolischen Ordnung der westlichen Kultur entspricht) mit den Gefühlen des Verliebtseins zu verbinden: »Ah… there's nothing more exciting than falling in love around christmas-time… […] the sweet melancholy of the decorated store windows…« (ebd., 23). Anschließend wird das Vergängliche gerade dieser Emotionen, analog zum Schnee als materialisierte Vergänglichkeit, betont: »Beauty and love are so brief… in a blink of an eye, it's all over…« (ebd.). Der Aphorismus über den Schnee in Angelas Schlussworten des ersten Kapitels wiederholt diese Einsicht metaphorisch, wenn sie sagt, die Perfektion dieses Schnees »only lasts a single night« (ebd., 40). Eingerahmt wird die universelle Aussage des Hasen über die Liebe von zwei wiederum ironischen Brechungen: Der Hund des Kellerjungen blickt die Betrachter_innen frontal an mit der Warnung: »If you come any closer I'll kill you!«, (ebd., 22) und die Ohnmacht des Hasen, der ja eigentlich nicht mehr als eine über die Seiten hüpfende und Sprüche präsentierende Cartoon-Instanz ist, bringt er selbst noch zum Ausdruck, indem er betont: »Rabbits only have a rabbit heart, you can't go overboard with the emotions« (ebd., 23). Er ist kein allmächtiger NANABOZHO, und die Gefährdung der conditio humana (auch der Betrachter_innen!), die er nicht umcodieren kann, schwingt bei allen Szenen und Geschichten schon immer mit.

Die Geschichte der toten Familie hebt sich vor diesem Hintergrund deutlich ab. Zur Einführung weist der vergrößerte Hase auf eines der Fenster: »When I'm tired I go to my favorite apartment. Nothing ever changes here. It's so peaceful« (ebd., 24) (Abb. 13). Der Frieden ist jedoch nur deshalb möglich, so wird bald klar, weil diese Familie bereits verstorben ist, bei einem Flugzeugabsturz im Jahr 1972. Der Tod als Befreiung von Qual und Zweifel, dies spiegelt auch die von der alten Angela in das Hochhaus hinein imaginierte indigene Fantasiewelt, in die sie bald qua eigenem Tod eingeht. Die Familienidylle, die im Folgenden vorgeführt wird, existiert also nur in der kollektiven Erinnerung, obwohl unklar bleibt, von wem (nur dem Hasen?). Aleida Assmann unterscheidet sogenannte »Erinnerungsorte« von »Gedächtnisorten«:

> Am Erinnerungsort ist eine bestimmte Geschichte gerade nicht weitergegangen, sondern mehr oder weniger abrupt abgebrochen. Die abgebrochene Geschichte materialisiert sich in Ruinen und Relikten […]. Diese Orte sind erklärungsbedürftig; die Bedeutung der Relikte muss durch unabhängige Erinnerungen und Erzählungen gesichert werden. (Assmann 1996, 16).

Genau dies tut die Graphic Novel, indem sie einen Erinnerungsort visualisiert, der bis zur durch die europäischen Siedler_innen abgebrochenen Geschichte der Algonkin zurückreicht, und dessen Zusammenbruch während des Erzählens gezeigt wird (Abb. 17).

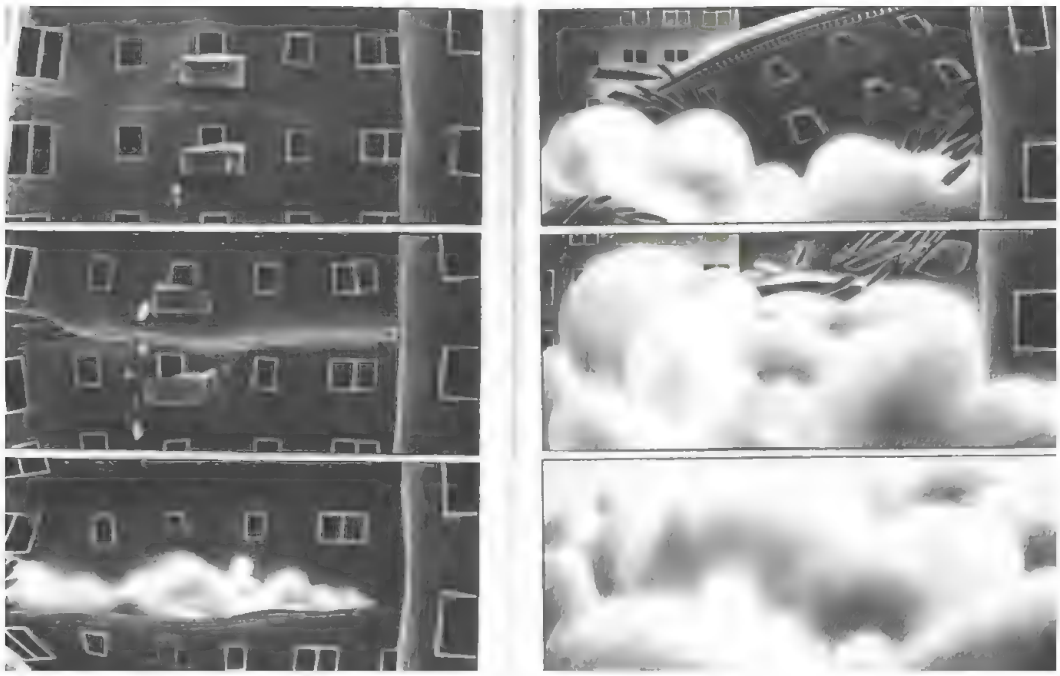


Abb. 17: Zusammenbruch des Erinnerungsortes während des Erzählens (Giandelli: *interiorae*, [140/141]).

So kann erneut ein Erinnerungsort entstehen, eine neue Herausforderung für das kulturelle Gedächtnis. Dessen Inhalte werden gespeichert, geordnet, geformt in den vielfältigsten Medien, und diese »Speicherung im Gedächtniskontext stellt eine hoch spezifische Seinsform zwischen einem ›Nicht mehr‹ und einem ›Noch Nicht‹ dar. Sie hält etwas fest, was nur im Stand der reinen Latenz und Potentialität besteht« (Assmann 2010, 167). Dies gilt für die nomadisch angelegte Graphic Novel Giandellis, die Bilder und Vorstellungen aus diesem Gedächtnis entnimmt und rhizomatisch verknüpft, ohne sie festzuschreiben oder mit (end-)gültigem Sinn zu belegen. Die verstorbene, erinnerte Familie ist als Trugbild markiert, es sind Geister, nur umrisshaft und durchlässig, sodass der Hintergrund durch sie durchscheint. Trotzdem hinterlässt sie Spuren. Ihre Schritte können von den Nachbarn gehört werden. Als Geister aus einer anderen Zeit repräsentieren sie auch ein Familienmodell aus einer anderen Zeit und rücken in eine Position, die zwar als Gegenpol zu den lebenden Bewohner_innen entworfen, aber dennoch nicht gänzlich positiv zu lesen ist. Wie bei allen Geschichten bleibt eine Lücke im Verstehen, eine Ambivalenz der Aussage bei den Rezipient_innen bestehen und fordert diese zu einer eigenen gedanklichen Produktivität auf.

Die beiden anderen Familiengeschichten, die kontrastierend hierzu, aber auch zu den Eifersuchtskonstellationen, durchgängig erzählt werden, aktualisieren andere bekannte Krisensituationen. Zum einen handelt es sich um eine überforderte alleinerziehende Mutter, die gerade verlassen wurde und bei ihren ebenfalls frustrierten Single-Freundinnen kaum Unterstützung findet. »You're never going to be happy«, lautet die resignative Aufforderung zum Aufgeben (Giandelli, 56). Der kleine Sohn Nico ist oft sich selbst überlassen, kann

aber als einziger den Hasen sehen und mit ihm reden, was ihn wie Angela, den Kellerjungen und die tote Familie als *Grenzgänger* auszeichnet. Der Jugendliche Matteo, der häufig vor seinem PC sitzt und dessen Beziehung zu seiner Schwester und deren Freundin ausgelotet wird, hängt einem Weltüberdruss nach. Hier zeichnen sich eskapistische Tendenzen ab, die als eine Kehrseite des Weltenwanderns, Nicht-Bleiben-Wollens und durchaus produktiven In-Bewegung-Bleibens thematisiert werden. »The city is sick, like the rest of the Western World. We've got to escape«, formuliert eine seiner Gedankenblasen programmatisch, (ebd., 31) und, wenn auch vordergründig als Teil eines PC-Spiels zu kategorisieren, bleibt doch der Eindruck eines an nomadische Fluchtlinien erinnenden Appells an die Betrachter_innen.

Fazit

Die (Keim-)Zelle und die Nabelschnur kommen als Bild und Konzept immer wieder vor, gegen das apokalyptische Ende hin findet die Abnabelung statt, das Signal zur Deterritorialisierung im Sinne eines nicht-festgelegten Neuanfangs. Das letzte ganzseitige Bild des ersten Kapitels zeigt die Semantik und das politisch-gesellschaftliche Potential des Keims/Traumfressers/NANABOZHO-Komplementärs emblematisch auf: Die unten mittig im Erdreich verwurzelte Masse entlässt vor dem Hochhaus fünf zu eigenen Schau-Räumen werdende Traumblasen und wird dabei von dem diesmal winzigen Hasen, der im weißen Wurzelgeflecht fast verschwindet, beobachtet. Ein strahlender Mini-Weihnachtsbaum ist zeichenhaft über den Keim und an der Grenze von Erdreich und Haus eingefügt. Als Kommentar und Motto aus dem Keim kommend ist zu lesen: »Houses are organisms. They must be nourished. They live off the energy of the dreams of those who dwell within them« (ebd., 38, Abb. 15). Der Keim ist Schöpfer und Wächter des Hauses und befindet sich selbst in einer symbiotischen Beziehung mit dem Haus ›über‹ sich und den Bewohnersubjekten, er scheint diese Subjekte überhaupt erst zu formen, durch die Träume, die er ihnen einpflanzt. Allerdings ernährt sich dieses Keimgebilde wiederum selbst von den Träumen, bezieht seine Energie aus ihnen, gibt sie wieder an das Haus ab. Das Hochhaus ist – wider jeden Wissens, das man über Architektur und deren primäre Eigenschaft der Festigkeit und Stabilität zu haben meint – eine lebendige, sich verändernde, von ihrem ›Inneren‹ abhängige und ephemere Existenz. Im Sinne der Übergangsräume und des Weltenwanderns bereitet Mrs. Angelas Todessehnsucht, oder vielmehr: die Sehnsucht in eine Art Reich des Manitu eingehen zu können, den Zusammenbruch des Hauses und den Neuanfang ihrer Schützlinge, die als Paar zusammenfinden, über alle Kapitel hinweg vor. Am Beginn ihrer Wanderung in den Traumwald bekommt das Innere des Hauses – Wände und Treppen – vielfach Risse, wie bspw. in der Wand der verzweifelten Mutter (vgl. ebd., 114). Sie pflanzen sich mit Angelas Tod weiter fort. In den apokalyptischen Visionen der letzten zehn Seiten verlässt zuerst die sowieso längst verstorbene Familie das Haus, dann fliegt die (Keim-)Zelle mit NANABOZHO an ihrer (Nabel-)Schnur davon. Im letzten Kapitel zerteilen die Risse

Abb. 18: Die Graphic Novel endet mit dem Zusammensturz des Gebäudes (Giandelli: *interiorae*, [142]).

die Fassade und der Zusammensturz erfolgt, worauf nur noch weiße wolkenartige Gebilde mit einem Totem in ihrer Mitte zu sehen sind (Abb. 18). Das nomadische Paar, das nun in eine andere Raum-Zeit-Struktur aufbricht, ist bereits unterwegs und hinterlässt Spuren im Schnee.

Bibliografie

Assmann, Aleida: Erinnerungsorte und Gedächtnislandschaften. In: Erlebnis – Gedächtnis – Sinn. Authentische und Konstruierte Erinnerung. Hg. von Hanno Loewy und Bernhard Moltmann.Frankfurt a.M./ New York: Campus, 1996, S. 13–29.

Assmann, Aleida: Archive und Bibliotheken. In: Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hg. von Ariane Eichenberg, Christian Gudehus und Harald Welzer. Stuttgart: Metzler, 2010, S. 165–170.

Campbell, Lyle: American Indian languages: the historical linguistics of Native America. Oxford: Oxford University Press, 1997.

Barthes, Roland: Mythen des Alltags. Übers. von Helmut Scheffel. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1964.

Deleuze, Gilles und Félix Guattari: Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie. Hg. von Günther Rösch. Berlin: Merve, 1992.

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Leipzig: Philo Fine Arts, 2010.

Frahm, Ole: Die Fiktion des Graphischen Romans. In: Bild ist Text ist Bild. Hg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 53–77.

Giandelli, Gabriella: interiorae, Seattle: Fantagraphics Books, 2012.

Glottolog: <http://glottolog.org/resource/languoid/id/algo1255> Letzter Zugriff am 14.07.2016.

Krause, Ralf und Marc Rölli: Mikropolitik. Eine Einführung in die politische Philosophie von Gilles Deleuze und Félix Guattari, Wien: Turia und Kant, 2010.

Mathildenhöhe: <http://www.mathildenhoehe.eu/ausstellungen/archiv/masken/> Letzter Zugriff am 14.07.2016.

McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of Man. London/New York: Routledge, 2004.

Ott, Michaela: Gilles Deleuze zur Einführung. Hamburg: Junius, 2005.

Parr, Adrian: The Deleuze Dictionary. Edinburgh: Edinburgh Univ. Press, 2010.

Quebec History/ Marianopolis College; Nanabozho and the Algonquin Story of the Creation of the World: <http://faculty.marianopolis.edu/c.belanger/quebechistory/encyclopedia/NanabozhoIndianstoryofthecreation.htm>. Letzter Zugriff am 14.07.2016.

Roffe, Jonathan: Nomos. In: The Deleuze Dictionary. Hg. von Adrian Parr. Edinburgh: Edinburgh Univ. Press, 2010, S. 189–191.

Schmidt, Johann N.: Comic und Architektur. Faszination und Alptraum der vertikalen Stadt. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Hg. von Barbara Eder, Elisabeth Klar und Ramón Reichert. Bielefeld: transcript, 2011, S. 89–07.

Uhlig, Barbara: Refiguring Modernism in European Comics. ›New Seeing‹ in the Works of Lorenzo Mattotti and Nicolas de Crécy. In: European Comic Art, 1 (2015), S. 87–110.

Uhlig, Barbara: ›Chercher dans le Noir‹. The gap as motif in Caboto by Lorenzo Mattotti and Jorge Zentner. In: comicsforum.org <http://comicsforum.org/2013/02/25/chercher-dans-le-noir-the-gap-as-motif-in-caboto-by-lorenzo-mattotti-and-jorge-zentner-by-barbara-uhlig/>. 25.02.2013. Letzter Zugriff am 14.07.2016.

White, James (Hg.): Handbook of Indians of Canada, Appendix to the Tenth Report of the Geographic Board of Canada. Ottawa, 1913, S. 331–335.

Abbildungsverzeichnis

Copyright: all images quoted from Gabriella Giandelli: *interiorae*, Seattle: Fantagraphics Books 2012. With friendly permission by Gabriella Giandelli and Neri Illustrations, New York.

Abb. 1: *interiorae*, S. 40.
Abb. 2a: *interiorae,* Cover.
Abb. 2b: *interiorae,* Cover.
Abb. 3: *interiorae,* S. 9.
Abb. 4: *interiorae*, S. 33.
Abb. 5: *interiorae*, S. 44.
Abb. 6: *interiorae,* S. 129.
Abb. 7: *interiorae*, S. 103.
Abb. 8: *interiorae*, S. 74.
Abb. 9: *interiorae*, S. 123.
Abb. 10: *interiorae*, S. 121.
Abb. 11: *interiorae*, S. 125.
Abb. 12: *interiorae*, S. 127.
Abb. 13: *interiorae*, S. 24.
Abb. 14: *interiorae*, S. 21.
Abb. 15: *interiorae*, S. 38.
Abb. 16: *interiorae*, S. 27.
Abb. 17: *interiorae*, S. 140/141.
Abb. 18: *interiorae*, S. 142.

1] Erschienen im April 2012 bei Fantagraphics Books in Seattle.

2] Teils werden die Personen mit Namen benannt, teils aber auch nicht. Generell scheinen sie eher exemplarische Charaktere zu sein, deren Namen und konkrete verwandtschaftliche, freundschaftliche etc. Beziehungen bewusst nicht vollständig aufgeschlüsselt werden, um die Anonymität und Komplexität des menschlichen Lebens in den Hochhaus-Apartment-Anlagen zu unterstreichen.

3] Gemeint ist hier die semiologische Verknüpfung von Aussagen, die v. a. Roland Barthes vielfach untersucht und beschreibt, um zu zeigen, dass eine Aussage nicht als eine einfache Übersetzung von a nach b zu verstehen ist. Siehe u. a.: Barthes 1964, 85.

4] Durch die Großschreibung wird in diesem Beitrag markiert, dass es sich um ein ins Bild gesetztes Prinzip und nicht nur einen Eigennamen handelt.

5] Johann N. Schmidt bezieht sich an dieser Stelle seiner Argumentation auf Rem Koolhaas' *Delirious New York*.

6] Schmidt konstatiert hier, der für seine New York-Bilder bekannte Comiczeichner Will Eisner Eisner mache die Architektur »zum lebendigen Paradigma der *art of*

city living, bei der menschliche Schicksale nur scheinbar unverbunden sind, vielmehr mit schöner Notwendigkeit zusammentreffen« (104). In Giandellis Graphic Novel ist dieses *city living* auf einen sehr kleinen Ausschnitt, das Haus und seine unmittelbare Umgebung sowie die darin und dadurch in Gang gesetzten Fantasien, beschränkt. Dennoch verknüpfen sich hier großstädtische Schicksale, Ideen und Träume auf untrennbare Weise.

7] Ole Frahm (»Die Fiktion des Graphischen Romans«, in: Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck (Hg.): »Bild ist Text ist Bild«, 53–77, hier 55) unterscheidet serielle Comics von der Graphic Novel bzgl. des Formats, da das Buch »durchaus nach weiteren ästhetischen Kategorien verlangt« und zudem »eine eigene Produktivität« hat, »die bestimmte Veröffentlichungen erst möglich macht«. Er bringt beide wieder auf einen Nenner, wenn es um ästhetische und politische Relevanz und Aussagekraft ihrer Mittel, also die ästhetische Struktur geht, denn dann »leiten sich ihre Mittel, dies sei ein weiteres Mal betont, vor allem aus der Ästhetik des Comics her – reformuliert und aktualisiert in Bezug auf die gesellschaftlichen Verhältnisse.«

8] Die genauen Zeitangaben sind: Tuesday, December 19, 35 hours, 52 minutes, 36 seconds (1); Wednesday, December 20, 18 hours, 00 minutes, 37 seconds (2); Wednesday, December 20, 4 hours, 15 minutes, 33 seconds (3); Thursday, December 21, 01 hour, 56 minutes, 22 seconds (4); Thursday, December 21, 01 minute, 09 seconds (5).

9] Mit ›Wissensfeld‹ ist hier die Verschränkung von Wissen und Macht formuliert, die sich in den zahlreichen Schriften zu Biomacht und Selbsttechnologien von Michel Foucault finden. Es ist als komplementär zu den ebenfalls von Foucault geprägten Praxisfeldern aufzufassen. Im Bezug auf die Graphic Novel, die tatsächlich Feld für Feld bzw. Panel für Panel bestimmte Formen des Wissens- und Erinnernswerten enfaltet, bietet es sich an, von Wissensfeldern zu sprechen.

10] Das Wort GEFÜGE findet sich auch häufig in der Terminologie von Deleuze.

11] In diesem Zusammenhang ist Marshall McLuhans Theorie der Ausweitungen des menschlichen Körpers durch Medien interessant (Vgl. McLuhan, 2004).

12] Barbara Uhlig, die zu italienischen Comics seit den 1960er Jahren forscht, und für deren hochgradig ansteckende Begeisterung für die fundierte Auseinandersetzung mit Comics ich sehr dankbar bin, hat eine ihrer Untersuchungen der Funktion eines *gap* – einer Leerstelle – bei Lorenzo Mattotti, mit dem auch u. a. Giandelli zusammengearbeitet hat, gewidmet. Mattotti nutzt, wie Uhlig zeigt, die Struktur des Comics *El Cosmógrafo Sebastián Caboto* (Mattotti/Zentner 1992) dazu, Historizität als ein fiktives Konstrukt zu kennzeichnen, das von Rezipient_innen erst hergestellt wird: »The narrator further calls the events into question: ›We imagine a river, older than eternity. We imagine a shipwreck. We imagine dead men‹ (38), and later: ›Is this really how things happened? Telling, that means inventing destinies‹ (48 [my translation]). By comments like these, Mattotti and Zentner emphasize our lack of knowledge, the many gaps in Cabot's story.« (Uhlig 2013). Auch in *interiorae* wird keine Biografie lückenlos oder objektiv dargestellt, entsteht kein eindeutiges Bild.

13] Auf den Seiten: 59, 61, 69, 74, 101, 102, 106-108, 122–123, 126, 134-135, 140–141.

14] Auf den Seiten: 17, 24, 38, 53, 60, 73, 92, 103, 105, 111–113, 121, 129, 142.

15] Nicht jedoch bezogen auf konkrete Nomadenvölker oder konkrete Minoritäten.

16] Innerhalb des sprachlichen Systems von Deleuze und Guattari, auf das hier nicht ausführlicher eingegangen werden kann, vertritt das Prinzip des *Go* das Recht auf (De-)Territorialisierung: »Beim Go geht es darum, sich einen offenen Raum einzuteilen, den Raum zu halten und sich die Möglichkeit zu bewahren, an irgendeinem Punkt überraschend aufzutauchen« (Deleuze/Guattari 1992, 484).

17] Das Thema der Masken im Schwellenbereich von Ethnologie und Kunst wurde in einer großen Ausstellung 2009 aufgegriffen: »MASKEN. Metamorphosen des Gesichts von Rodin bis Picasso.« Siehe: http://www.mathildenhoehe.eu/ausstellungen/archiv/masken/

18] Vgl. Uhligs These, dass die Landschaft im Comic *Murmure* von Mattotti eher eine von den Figuren produzierte, psychische Landschaft ist denn eine real existierende: »the landscape is not just formed by Murmure's moods but in turn affects the state of his psyche. This is shown above all in the change undergone by the colours, which are transformed from dark and eerie to light and friendly, forming an autonomous emotional colour space, which permits inferences to be drawn about the protagonist's inner state, since everything in this fictional world is a construct and the reflection of his psyche« (Uhlig 2015, 96).

13] Zur Intermedialität von Comics, siehe u. a. Rippl/Etter 2013; Stein 2015b. Gleiches gilt für die Blueskultur der 1930er Jahre. Young spricht von einer »blues soundscape« (o. S.) in *Bayou*, und es wird deutlich, dass der Blues nicht allein eine Musikform ist, sondern eine bestimmte Weltsicht und Lebensweise der afroamerikanischen Bevölkerung darstellt.

14] Siehe dazu auch Amiran; Stein 2012.

15] Ausführlichere Erläuterungen hierzu finden sich u. a. in Stein, Ditschke und Kroucheva.

16] Ein weiterer Vorläufer von *Bayou* ist sicherlich auch Walt Kellys in dem Okefenokee-Sumpf an der Grenze von Georgia zu Florida angesiedelter Comicstrip *Pogo* (1948–1975) mit den Charakteren Pogo Possum, Albert Alligator, Howland Owl und Porky Pine. Darüber hinaus gehören anthropomorphe Tiere zum traditionellen Figurenrepertoire der Kinderliteratur.

17] Man müsste *Bayou* auch innerhalb weiterer literarischer und literaturübergreifender Genres verorten, so wie es der Comickritiker Scott Cederlund tut, wenn er Bayou treffend als »southern gothic fairytale« (o. S.) bezeichnet.

18] Die Wahl dieses Einführungsbuchs hat rein heuristische Zwecke.

19] Siehe hierzu auch Stein 2009; Kelleter/Stein.

20] Nach Groensteens Theorie der *arthrology* können wir diese Verweisstrukturen zwischen Panels als *braiding* bezeichnen.

Masks, muscles and monkeys

Feindbilder von Deutschen und Japanern in den Fawcett Comics während des Zweiten Weltkriegs

Henning Jansen (Heidelberg)

»Ach Himmel! Look at dem muscles!« (MC 21, 2) Dieses Zitat aus der 21. Ausgabe der *Master Comics* im Dezember 1941 verbalisiert die Reaktion deutscher Offiziere auf die Einführung des Comic-Bösewichts Captain Nazi. Ein Jahr später wird dem amerikanischen Comic-Publikum als Sinnbild anti-japanischer Tendenzen Captain Nippon präsentiert.

Ziel dieser Arbeit ist es, die Ursprünge der von Fawcett Comics konstruierten Feindbilder ›Deutscher‹ und ›Japaner‹ vor wie nach dem Eintritt der USA in den Zweiten Weltkrieg zu erklären. Diese können durch das Medium ›Comic‹ besonders prägnant formuliert werden, da es dort eine enge und räumlich begrenzte Verknüpfung zwischen Bild und Sprache gibt, die zu einer visuellen Simplifizierung der zu übermittelnden Nachricht führt (Murray, 184).

Das Eingangszitat vereint Körperlichkeit und Sprache des Feindes, die seine wahrnehmbare Identität erst stiften. Diese wird durch den Comic karikiert und verzerrt. Im Folgenden spielen Körperdarstellungen von Deutschen und Japanern eine wichtige Rolle, da sich dieser Aufsatz sowohl auf den arischen Körperkult[1] bezieht als auch die verwendeten Dehumanisierungstrategien wie etwa Theriomorphismen aufzeigt. Die signifikanten Sprachidiome werden ebenfalls analysiert.

Zur Klärung der Fragestellung werden grundlegende wissenschaftliche Beiträge zur Comicinterpretation herangezogen, und es wird geklärt, inwiefern Ideologie im Comic durch Bildsprache kommuniziert wird. Kontextualisiert wird die Argumentation durch die historische Situation des Roosevelt'schen »Propagandaapparates«[2] und den Ansatz zur Einbindung der Massenmedien einer entstaatlichten, horizontalen Propaganda. Folglich werden auch andere Massenmedien, namentlich Film, Zeitungen und Kriegsplakate, zur öffentlichen Diskussion deutscher und japanischer Feindbilder in die Betrachtung eingebunden.

Zu einer genauen Untersuchung werden die Comicheftreihen *Whiz Comics*, *Master Comics* und *Captain Marvel jr.* der Fawcett Publications Inc. aus den Jahren 1941 bis 1943 herangezo-

gen.[3] Der 1919 von Wilford Hamilton Fawcett gegründete Verlag etablierte sich, nachdem er zuvor hauptsächlich Technikmagazine (*Mechanix Illustrated*) absetzte, nach der Schaffung Captain Marvels im Jahr 1940 auf dem amerikanischen Comicmarkt. Dieser war als verlagseigene Superman-Version von Autor Bill Parker und Zeichner Charles Clarence Beck konzipiert worden und konnte in den frühen 1940ern Superman als Branchenprimus ablösen. An den Erfolg des Helden anknüpfend wurde ihm mit Mary Marvel und Captain Marvel jr. eine Familie zur Seite gestellt, die mit den anderen Fawcett-Superhelden, u. a. Bulletman und Spy Smasher, in einer eigenen *story world* lebten und reihenübergreifend in *crossovers* auftraten.

Insbesondere werden die Einführungsszenen der Bösewichte, The Mask, Captain Nazi und Captain Nippon, sowie weitere Schlüsselszenen dieser Feindbildkonstruktionen untersucht. Zur Analyse der Feindbilder[4] ist eine Unterscheidung in inner- und außergesellschaftliche Bedrohungen sinnvoll. Diese Gefahr wandelt sich im Jahre 1941 von einer Gefahr von innen, also einer Destabilisierung der amerikanischen Gesellschaft durch insbesondere deutschstämmige Immigranten, zu einer externen Bedrohung, einer möglichen Invasion feindlicher Kräfte in das amerikanische Hoheitsgebiet (Murray, 188).

Im Gegensatz zur Feindbildliteratur (Keen, Fiebig-von Hase/Lehmkuhl, Wall, Hönicke-Moore) legt die Arbeit von Benjamin Leontief Alpers zu *Dictators, democracy, and American public culture* (2003) einen stärkeren Fokus auf die Medialität, insbesondere den Film. Er stellt amerikanische Filmemacher als *cultural producer* des öffentlichen Diskurses zur Feinddarstellung und -konzeption heraus und identifiziert eine Unterscheidung in Nazis und Deutsche, also zwischen einer politischen Gruppe und dem Volk. Alpers zeigt das Beeinflussungspotenzial der Massenmedien in der Rezeption des Anderen bzw. der Deutschen. Die Definition des *cultural producer* wird hier auf Comic-Autoren und -Zeichner übertragen.

Christopher Murray verbindet Comic- mit Feindbildforschung in seiner Monografie *Champions of the Oppressed* (2011), in der er eine verlagsübergreifende und grundlegende Untersuchung zur Rolle von Comics in der Propaganda Roosevelts vornimmt. Dort nimmt er Bezug auf verschiedene Comic-Verlage, unter anderem auch Fawcett Publications Inc., ohne jedoch eine detaillierte Analyse des Feindbildes in den *Fawcett Comics* oder anderen Verlagen zu versuchen. Die Relevanz von Ideologie in Comics hingegen wird sowohl im Sammelband *Comics and Ideology* von Matthew P. McAllister et al. (2006) als auch in Martin Barkers Monografie *Comics. Ideology, Power and the Critics* (1989) herausgestellt.

Comics und Ideologie

Laut Martin Barker spielt die Ideologievermittlung im Comic eine entscheidende Rolle und kann relativ weit gefasst werden:

> to encompass issues of mediated-persuasion and discussions of the influence of the mass media on its audiences, no matter what the nature of that influence is (Barker, 2).

Die »mediated persuasion« (Barker, 2) schließt den Begriff der Propaganda ein.

> Propaganda can, therefore, be described as a mechanism by which a government or some other institution (e.g., the church or monarchy) disseminates politically expedient ideas and control information, directing attitudes and behavior in ways beneficial to the achievement of certain goals (e.g., victory in a war) (Barker, 2).

Diese Kontrolle kann, laut Christopher Murray, unter anderem in einem Aufruf zur nationalen Einheit gewährleistet werden:

> Such control is usually manifested in […] the use of patriotic messages that maintain myths of national unity on the homefront and encourage recruitment or loyalty to a specific cause (Murray, 46).

Die nationale Einheit wird insbesondere im Kontext der fünften Kolonne unter der Leitung von The Mask entscheidend heraufbeschworen.

Zu einer massenmedialen und konsumorientierten Werbung für ein US-amerikanisches Eingreifen in den Zweiten Weltkrieg, nachdem eine enthemmte Feinddarstellung im Ersten Weltkrieg eine Propagandaskepsis evoziert hatte, wurden unter Roosevelt die *cultural producer* eingebunden. Die durch sie entstandene Gesichtsverleihung des dazu benötigten (an sich scheinbar vertrauten, unscheinbaren) Feindes wird nach Jacques Ellul als horizontale Propaganda bezeichnet (vgl. Ellul, 81). Weiterhin wurden die Kulturproduzenten direkt von den staatlichen Behörden, insbesondere den von Henry Morgenthau jr. geleiteten *Treasury Departments*, angestellt. Vor allem Disney-Zeichner übernahmen in Kooperation mit dem *Treasury Department* unterschiedlichste Aufgaben zur Erfüllung dieses Zweckes. Auch Comiczeichner erhielten Aufträge für Plakate, zum Beispiel der für *Captain Marvel jr.* verantwortliche Zeichner Emmanuel ›Mac‹ Raboy (vgl. Raboy, 1939). Zum Verständnis des Einheit schaffenden Feindbildbegriffes bietet Ragnhild Fiebig-von Hase eine nützliche Definition:

> In its widest and colloquial form, an enemy image is a culturally influenced, very negative, and stereotyped evaluation of the »other« – be it individuals, groups, nations, or ideologies (Fiebig-von Hase, 2).

Comicautor_innen und -zeichner_innen leisten als *cultural producer* einen relevanten Beitrag zur öffentlichen Diskussion und Rezeption ebendieser Feindbilder, der sich in den hohen Auflagen- und Verkaufszahlen – bei *Captain Marvel* in den 1940ern bis zu zwei Millionen Exemplare – zeigt (Jones, 213). 41 Prozent der Männer zwischen 18 und 30 lasen im Jahr 1941 regelmäßig Comicbücher. In den US-amerikanischen Übungskasernen lasen sogar 44 Prozent der Männer regelmäßig die populären Bildgeschichten (vgl. Gordon, 139). Zudem waren 30 Prozent der an die Militärbasen geschickten Printmedien während des Zweiten Weltkriegs Superheldencomics (vgl. Jones, 213).[5]

Der unsichtbare Feind – die fünfte Kolonne

Mit der Einführung von Fawcetts erfolgreichstem Superhelden Captain Marvel in *Whiz Comics 2* (Februar 1940) erschufen Charles Clarence Beck und Bill Parker eben-

falls den Superhelden Spy Smasher. Alan Armstrong, wie der Held in seiner zivilen Persona heißt, bekämpft Spione und Saboteure, die die amerikanische Demokratie zu destabilisieren suchen. Gleichzeitig zur Einführung des Helden wird auch der Erzbösewicht der Reihe bis zu seinem Tod in der Aprilausgabe 1941 vorgestellt.

The Mask, eingeführt durch das Attribut »master mind of America's most dangerous spy ring« (WC 2, 34) ist einzig gekennzeichnet durch sein weißes Tuch, welches das Gesicht fast vollständig bedeckt, mit Ausnahme der Augenöffnungen. Nur die schwarzen und teilweise grau melierten, zurückgegelten Haare sind zu erkennen.

Über seine Tötung durch den Spy Smasher in WC 15 hinaus bleibt die Identität des Bösewichts ungeklärt; zudem weist er keinerlei signifikante Sprachidiome auf. Auch seine Bekleidung, zumeist ein schwarzer Anzug, lässt im Kontrast zum klassischen Superhelden- oder Bösewichtkostüm keinen Rückschluss auf seine nationale Gesinnung und Identität zu – dies lässt sich nur anhand seiner Taten und Gefolgsleute, die eindeutig auf einen deutschen Hintergrund hinweisen, bewerkstelligen.

Die Ziele der verschiedenen Unternehmungen des Spions reichen von Sabotage (WC 2, 37) und Diebstahl geheimer Dokumente zur Konstruktion von Waffen (WC 7, 37) über die Entführung der Admiralstochter Eve Corby, die Verlobte Alan Armstrongs, zur Erpressung der Generalität bis zur Sprengung des Weißen Hauses und der damit einkalkulierten Tötung des amerikanischen Präsidenten in der Februarausgabe des Jahres 1941 (WC 13, 31).

Eine nominale Veränderung der Bösewichtskonzeption erfährt The Mask, als er im zehnten Heft als Kopf der fünften Kolonne vorgestellt wird. Das Spionage- und Sabotagenetz wird nun eindeutig in den Diskurs der nationalen Identität und der Diskussion um die subversiven Kräfte deutscher Immigranten gestellt. Vor der fünften Kolonne warnt schon der amerikanische Präsident in seinem *fireside chat* vom 26. Mai 1940:

> The Trojan Horse. The Fifth Column that betrays a nation unprepared for treachery. Spies, saboteurs and traitors are the actors in this new strategy (Roosevelt, 26.05.1940).

Die von Roosevelt angesprochenen Tätigkeiten der fünften Kolonne sind eins zu eins übertragbar auf die Machenschaften der Comic-Bösewichte.

Die Bedrohung, die von der fünften Kolonne ausgeht, wird auch im Film diskutiert. In CONFESSIONS OF A NAZI SPY verweist Regisseur Anatole Litvak auf den Amerikadeutschen Volksbund, *German-American-Bund*, als direkten Arm der deutschen Regierung[6] und dessen Rolle in Spionagefällen. So bindet sich die Handlung um The Mask in den transmedialen Kontext bzw. die transmedial geführte Diskussion um die Bedrohung durch die fünfte Kolonne ein. Zudem wird die innergesellschaftliche Bedrohung im Comic durch die fünfte Kolonne mit einer externen Gefahr verbunden, als ein graues Flugzeug (vgl. Abb. 1), mit einem eisernen Kreuz gekennzeichnet, angreift, und der Pilot eine Fantasiesprache spricht. Durch die Andeutung der Auslautverhärtung im plosiven t (»plett pitt«) wird eine phonetische Nähe zum Deutschen suggeriert und

Abb. 1: Flugzeugkampf (WC 10, 32)

gleichzeitig auch sprachlich eine Distanz zum Piloten kreiert.

Diese schiefe Synthese aus in- und externer Bedrohung für die US-amerikanische Regierung wird im Verlauf des Comics aufrechterhalten, indem The Mask versucht, seine Pläne aus einem »secret army camp« der fünften Kolonne zu realisieren. Am Ende fliehen die blonden, Anzug tragenden Armisten zur Grenze, das Zwischenfazit schließend mit »Onkle sem she's too toof«. Hier wird erneut durch die lautmalerische Schreibweise auf die Fremdheit der Personen hingewiesen und der deutsche Akzent imitiert (WC 10, 38).

Die Intention von The Mask, die USA zu destabilisieren und diese Schwäche für sein Land auszunutzen, äußert sich auch im Südamerika-Exkurs der Comic-Handlung in *Whiz Comics* 11:

> This should really get the United States and South America into war with each other. Then my country can step in and take over while they're fighting (WC 11, 37).

Dieses Vorhaben lässt auf das »divide and conquer«-Prinzip (Wall, 210) der Nationalsozialisten schließen. Nicht nur wird hier eine für den Sieg gegen den Nationalsozialismus unabdingbare inner-US-amerikanische Einheit gefährdet (vgl. Alpers, 196), sondern eine innerkontinentale Union droht durch die Machenschaften der fünften Kolonne zu zerbrechen. Der Anspruch des Panamerikanismus[7] wird durch den eingewanderten Feind untergraben. Zudem spielt sich der Feind als »friend of South America« auf (WC 11, 37), als er zunächst ein Bombenattentat auf ein Postgebäude durchführt, zwei Bomben vor der Stadthalle sowie im Gepäck des Admirals Corby versteckt und dann die südamerikanischen Behörden vor einem weiteren US-amerikanischen Anschlag warnt. Die im Comic angesprochene Gefahr des Zerbrechens einer panamerikanischen Front gegen den Totalitarismus greift hierbei auf reale Diskurselemente zurück, die in zeitgenössischen Tageszeitungen präsent sind.[8]

Im Folgeheft wird das Feindbild der fünften Kolonne dann explizit von The Mask in einer Versammlungsrede an Kolonisten formuliert.

> We must become ›Fifth Columnists‹: We must pretend to be good citizens. The order from now on is that you shall all salute the flag, sing patriotic songs, spout about liberty. It will fool the stupid people into thinking we are their friends. // - And for you, Glootz, I have a very big assignment. You are to be Patriot No. 1. Now I'll give you your instructions« (WC 12, 33).

Der Anführer der fünften Kolonne definiert hiermit explizit die stereotypen Erkennungsmerkmale eines guten amerikanischen Bürgers. Hierdurch entsteht eine Verschränkung zweier (Feind-)Bilder. Einerseits ist das propa-

gierte Bild des guten Amerikaners klar umrissen, das vom Bösewicht karikiert wird, andererseits äußert sich die amerikanische Angst vor destabilisierenden totalitären Kräften innerhalb der amerikanischen Gesellschaft in

WHIZ COMICS
Page 33
THANKS PAL – IF YOU HADN'T TURNED YOUR MIRROR AROUND, I'D NEVER HAVE SEEN THAT MASK BEHIND JON IN TIME TO DUCK!
YOU KNOW ALAN SOMEHOW I HAVE A FEELING THAT THE MASK HAS BEHIND THIS ALL DON'T WHEN ANYTHING TERRIBLE HAPPENS HE SEEMS TO BE IN ON IT!
MY PLAN TODAY FAILED BUT I HAVE A PLAN NOW THAT WILL KILL TWO BIRDS WITH ONE STONE
THE MASK MUST AND
WE MUST BECOME FIFTH COLUMNISTS! WE MUST PRETEND TO BE GOOD CITIZENS! THE ORDER FROM NOW ON IS THAT YOU SHALL ALL SALUTE THE FLAG SING PATRIOTIC SONGS SPOUT ABOUT LIBERTY IT WILL FOOL THE STUPID PEOPLE INTO THINKING WE ARE TRUE FRIENDS.
THAT NIGHT
AND FOR MY FIRST ASSIGNMENT YOU ARE TO BE PATRIOTIC NO! NOW I HAVE YOUR INSTRUCTIONS.
I AM READY SIR!
THERE'S A BIG CROWD GATHERED DOWN THERE... LOOKS LIKE TROUBLE. MAYBE I'D BETTER FLY LOWER AND SEE WHAT'S COOKING.
FLYING OVER THE CITY IN HIS GYRO-SUB, SPY SMASHER SEES A CROWD IN THE PUBLIC SQUARE.
DOWN WITH THE PRESIDENT! DOWN WITH DEMOCRACY! DOWN WITH AMERICA!
HURRAY!
BOO!
WHY DON'T YOU GO BACK WHERE YOU CAME FROM!
YOU SAID I...
DOWN WITH— OUCH!
DOWN WITH YOU, WINE
AMERICA IS A GREAT COUNTRY SO I'LL SAY THAT ABOUT THE LAND I LOVE.
PATRIOT ALAN HALTS THE SPEECH.

Abb. 2: The Mask als Feind der Gesellschaft (WC 12, 33).

Form der Deutsch-Amerikaner. Die Falschheit der Intentionen wird sprachlich vor allem durch das Wort »spout« kenntlich gemacht. (vg. Abb. 2). Die implizite Inhaltslosigkeit der Reden zur Freiheit und ihrer Verachtung demaskieren den Bösewicht als Feind Spy Smashers und Bedrohung der Gesellschaft.

Der Patriot No. 1 verteidigt im Laufe des Comics in von den Kolonnisten geschaffenen Situationen die Werte der US-amerikanischen Bevölkerung und Regierung und steigt schnell in der Gunst der Mitmenschen auf. Dieser Erzählstrang mutet wie ein warnendes Beispiel für die amerikanische Gesellschaft an und schürt zunächst Angst vor dem scheinbar ›Eigenem‹, das vom Anderen als Tarnung benutzt wird, ohne jedoch die damit verbundenen Werte zu inkorporieren. Doch Eve Corby misstraut »dem Patrioten«: »You know, Dad, that man may be a hero but there's something about him I don't like. His eyes seem shifty« (WC 12, 35). Die vorgegebene Persona wird durch einen Blick in die Augen entlarvt. Das wahre Wesen eines Individuums kann offenbar nicht gänzlich verborgen werden, eine prüfend-kritische Beobachtung kann zur Wahrheit führen. In der Distinktion von Gut und Böse stehen auf der einen Seite die Amerikaner, die sich ihrer Gutheit durch Prüfung versichern können, auf der anderen Seite die Deutschen, die sich zwar als gute Bürger tarnen, aber entlarvt werden können und müssen. Die Verbindung zwischen The Mask und dem nationalsozialistischen Deutschland, obwohl sie nie namentlich genannt wird, wird im folgenden Panel endgültig offenbart. Im Hintergrund von The

Masks Profil hängt ein Hitler-Portrait, nur die Hakenkreuzbinde wird durch The Masks Frisur verdeckt (vgl. WC 12, 35).

Die transmedial geführte Diskussion um die nationale Einheit der Vereinigten Staaten und ihre Bedrohung durch die fünfte Kolonne wird, wie dargelegt, innerhalb der *Fawcett Comics* im Handlungsstrang des Superhelden Spy Smasher aufgegriffen. Durch die Konzeption des Gegenspielers The Mask wird die vermeintlich vergleichbare Identität von Deutschen und Amerikanern – schließlich kann er sich in Fluchtsituationen unauffällig als US-amerikanischer Bürger tarnen (WC 5, 38) – problematisiert und gleichzeitig als Verstellung identifiziert. Mögen die Deutschen auch wie Amerikaner aussehen, sie gleichen ihnen nicht.

Das Hakenkreuz auf der Brust: Captain Nazi

»The Drape falls back, revealing a rather handsome man, powerful and dynamic – his face marked with a Heidelberg dueling scar« (MC 21, 2). Mit diesen Zeilen im Caption wird der Comic-Bösewicht Captain Nazi Anfang Dezember 1941[9] im *Master Comic* 21 in die Handlungsstränge um Captain Marvel eingeführt. Der neue Antagonist ist nicht nur mit Superkräften ausgestattet, sondern formuliert offen seine nationalsozialistische Gesinnung im direkten Bezug zu Hitler. Diese neue Offenheit im Umgang mit nationalsozialistischen Politikern und der plakativ-direkten Darstellung von NS-Idealen und -Symbolen wird in der Comic-Industrie erst im März 1941 durch das berühmte Cover der ersten Ausgabe von *Captain America* (Simon/Kirby, Cover) üblich und im November 1941 von Fawcett Comics

Abb. 3: Captain Nazi (MC 21, Cover)

übernommen (vgl. Murray, 32). Sie konnte erst durch die Extraktion der innergesellschaftlichen Feinde aus der Gesellschaft gelingen, da zuvor der Feind der freien amerikanischen Gesellschaft noch unformuliert, unerkannt und damit gesichtslos gewesen war.

Auf dem Cover der 21. Ausgabe (Abb. 3) der *Master Comics* steht Captain Nazi frontal im Zentrum, flankiert von den im Profil stehenden Superhelden Captain Marvel und Bulletman, und das Hakenkreuz markiert den Mittelpunkt des Covers, weiß hervorgehoben auf schwarzem Hintergrund. Weiterhin ste-

chen die goldenen Epauletten einer angedeuteten (kaiserlichen) Offiziersuniform hervor. Das restliche Kostüm ist komplementär zu Captain Marvel in grün gehalten, nur durch rote Handschuhe, Gürtel und Stiefel ergänzt. Die blonde Kurzhaarfrisur und der grimmige Blick untermalen den eindeutigen Antagonismus. Die drei übermenschlich groß dargestellten Hauptcharaktere stehen auf einem Schlachtfeld, auf dem sterbende und kämpfende Soldaten, ein Panzer und Explosionen abgebildet sind.

In *Master Comics* 20, das den Auftritt von Captain Nazi ankündigt, wird die externe Gefahr für die amerikanische Gesellschaft durch Nazi-Deutschland mit der Bildüberschrift »Blitzkrieg over America« (MC 20, Coverinnenseite) formuliert. Das schwarzweiße gespiegelte Abbild des Covers der folgenden Ausgabe enthält folgenden Beschreibungstext:

> From across the sea comes a one-man destruction plant, in a ›personal blitz‹ to bring America to her knees. A fiend so terrifying that even MIGHTY CAPTAIN MARVEL zooms into MASTER COMICS, joining BULLETMAN in a FIGHT TO SAVE THE NATION! (MC 20, Coverinnenseite)

Die extragesellschaftliche Bedrohung wird als Gefahr der nationalen Sicherheit und Identität verstanden und formuliert. Durch den in Versalien gehaltenen und abgesetzten Abschluss der Bilderklärung kann dieser aus dem syntaktischen Kontext herausgenommen werden und wandelt sich in einen Imperativ zur aktiven Verteidigung der Nation.

In dem zu Beginn des Abschnitts genannten Erzählerkommentar und der dazugehörigen Zeichnung vereinen sich zwei Elemente zur Darstellung des deutschen Feindbildes innerhalb des Fawcett Verlags. In der Athletik des *villain* äußert sich zum einen das Genrecharakteristikum der Superhelden, aber sie versinnbildlicht durch die blonden Haare und das Hakenkreuz auch den NS-Körperkult; sein Schmiss und seine Uniform jedoch rekurrieren auf den preußischen Militarismus. Die Diskussion um die Ursprünge des ›Deutschtums‹[10] werden auch außerhalb des Comics geführt. Schon das *New York Magazine* gelangte 1939 in seinem zweiseitigen Artikel zum deutschen Charakter zu einer ähnlichen Synthese aus Preußentum und Nationalsozialismus (vgl. Callender, 8 u. 13). Jedoch betont der Artikel einen wichtigen Aspekt zur Beschreibung des deutschen Status' 1939: »And it is not with the pleasant Germans that the outside world has to deal, but with their not very pleasant State« (Callender, 13). Diese entschiedene Distinktion zwischen der deutschen Bevölkerung und dem Staat, also den Deutschen und den Nazis, prägt die US-amerikanische Medienlandschaft in den Kriegsjahren (vgl. Alpers, 193), vor allem im Film: In HITLER'S CHILDREN (1943) werden die Schrecken der nationalsozialistischen Regierung, insbesondere in der wirkmächtigen Sterilisationsszene, betont und klar abgebildet, jedoch ist der Umgang mit der deutschen Bevölkerung diffiziler, da auch Deutsche in der Opferrolle dargestellt werden (vgl. Dmytrik 1943). In den Fawcett Comics wird jedoch zugunsten einer Gut-Böse-Binarität auf eine solche differenzierte Betrachtungsweise verzichtet.

Wie schon zuvor bei der Thematik zur fünften Kolonne intensiv diskutiert, spielt die scheinbare Ähnlichkeit von Amerikanern und

Deutschen eine Rolle, wird jedoch wesentlich stärker dekonstruiert. Würde man von der Gesinnung Captain Nazis absehen, die sich in Handlung, Mimik und Heldenemblem (Blitz gegenüber Hakenkreuz) niederschlägt, unterscheidet sich Captain Marvel von seinem Antagonisten kaum: übermenschliche Stärke, Flugfähigkeit und uniformhafte Kostümierung.

Unterscheidungsmerkmale sind somit Farbgebung und der Schmiss, welcher das ansonsten makellose[11] Äußere Captain Nazis ziert. Der Schmiss, der als »Heidelberg dueling scar« (MC 21, 2) definiert wird, steht sinnbildlich für überlieferte preußische Elitenideale, wie Tradition und Disziplin, das »marked« deutet hingegen auf eine Belastung durch die preußische Geschichte hin. Die Stadt Heidelberg wird explizit genannt, da sie sinnbildlich für die Tradition der (schlagenden) Studentenverbindungen steht; die Tradition der Stadt wurde in den 1930ern in Tageszeitungen rezipiert und mit Skepsis und Unverständnis behandelt. Die Wiederaufnahme der Mensuren in Heidelberg durch die Nazis sorgte für eine amerikanische Berichterstattung, welche die Elitenbildung implizit problematisiert (Gedye, E3).

Vorgestellt wird Captain Nazi durch Adolf Hitler in Gegenwart der Generalität als kriegerische Waffe zur Demütigung Amerikas (MC 21, 1). Insbesondere seine Körperlichkeit wird von den Offizieren gelobt. In dem Ausruf »Ach Himmel! Look at dem muscles!« (MC 21, 2) vereinen sich sprachliche Stereotype der Deutschen und die nationalsozialistische Bewunderung für Athletik. Die Darstellung Captain Nazis ist die Perversion eines skulptural-faschistischen Körpers, der Aggression und Macht demonstriert (vgl. Mangan, 111). Das faschistische Schönheitsideal und der nationalsozialistische Körperkult decken sich in diesem Punkt mit der amerikanischen Superheldenästhetik. Somit entsprechen sich die beiden Weltkriegsgegner in der Definition des Schönen durchaus.

Die Bedrohung ist eine äußere, die Handlung des Bösewichts verdeutlicht also die offene Konfrontation zweier Staaten, nicht die Probleme einer einheitssuchenden Gesellschaft. Wie in einem Fliegerangriff stürzt der nationalsozialistische ›Held‹ auf den Times Square Fawcett Citys, somit New Yorks, und verbalisiert seine Absicht »It's a Nazi Invasion! YA - - And a ONE MAN invasion« (MC 21, 5). Auf der einen Seite wird somit die real existente Unmöglichkeit einer Invasion deutscher Verbände in die Vereinigten Staaten angedeutet – es handelt sich um eine Ein-Mann-Invasion –, auf der anderen Seite benötigt Nazi-Deutschland im Comic auch nur Captain Nazi, um eine Bedrohung darzustellen. Die folgenden Unternehmungen des Antagonisten belaufen sich dann jedoch, wie die Aktionen der fünften Kolonne, hauptsächlich auf Sabotage und Spionage (vgl. WC 25, 1–10).[12]

Captain Nazi ist durch seine Bosheit intratextuell für die Genese eines weiteren Superhelden im Fawcett-Universum direkt verantwortlich.[13] Nach einer Auseinandersetzung zwischen Captain Marvel und Captain Nazi stürzt der Bösewicht ins Wasser und wird durch ein Fischerboot gerettet, das von einem Jungen namens Freddy Freeman und seinem Großvater bemannt wird. Nach seiner Rettung wirft das personifizierte Feindbild den älteren Mann über Bord, lässt ihn ertrinken,

verkrüppelt mit einem Ruder den Enkel und flieht. Captain Marvel rettet den Jungen und verleiht ihm seine Superkräfte. Auf diese Weise verwandelt sich Freddy Freeman bei den Worten »Captain Marvel!« in den jugendlichen Superhelden Captain Marvel jr. Dieser Handlungsstrang steht allegorisch einerseits für die erst gezeigte naive Hilfsbereitschaft des ›amerikanischen Bürgers‹, durch den Nachnamen Freeman generalisiert, und andererseits die Moral, nach einem Niederschlag keine Gnade gegenüber dem Feind zu zeigen, ›über sich hinaus zu wachsen und ein Held zu werden‹. Erst durch das Feindbild, inkorporiert durch Captain Nazi, kann der amerikanische Bürger sein volles Potenzial ausschöpfen. Der im Comic evozierte Aufruf, ›über sich hinauszuwachsen‹, wird auch im *fireside chat* vom 26. Mai 1940 verwendet. Roosevelt reagierte hierbei auf die Invasion Dänemarks, Norwegens, der Niederlande, Belgiens, Luxemburgs sowie Frankreichs und bereitete einerseits die amerikanische Gesellschaft auf eine verstärkte Unterstützung Großbritanniens vor und mahnte andererseits zur nationalen Einheit im Angesicht des Feindes:

> Spies, saboteurs and traitors are the actors in this new strategy. With all of these we must and will deal vigorously. […] These dividing forces are undiluted poison. They must not be allowed to spread in the New World as they have in the Old. Our morale and our mental defenses must be raised as never before against those who would cast a smoke screen across our vision (Roosevelt, 26.05.1940).

Das in den Fawcett Comics konstruierte Feindbild dient somit einerseits der Stigmatisierung des Feindes, jedoch auch der moralischen Stärkung der Gesellschaft bzw. der Leserschaft, da der Feind durch den amerikanischen Superhelden besiegt werden kann.

Vom Samurai zur Ratte: das japanische Feindbild

In *Master Comics 21* bekämpft Minute Man[14] die *Black Dragon Society*, rekurrierend auf den ultranationalistischen japanischen Geheimbund *Kokuryūkai* (vgl. MC 21, 17–26).[15] Ähnlich wie die Organisation von The Mask zielen die Operationen der Gesellschaft des schwarzen Drachens auf Sabotage und Terror ab.[16] Die Mitglieder tragen jeweils Hakama, einen plissierten Hosenrock, Haori, eine lange Überjacke, und ihre Haare im langen Zopf (vgl. MC 21, 21). Der Bezug zu der japanischen Feudalzeit, die als westlicher Stereotyp traditioneller japanischer Kleidung dient, ist vorherrschend und stellt eine Verbindung zum Bild der Samurai her. Auf später in den Comics auftretende Stereotype wie lange Zähne und Tierhaftigkeit wird verzichtet. Somit kommt es zur kurzzeitigen Thematisierung einer japanischen fünften Kolonne. Jedoch ist die fünfte Kolonne hier durch ihre äußerliche Unterscheidung zu den Amerikanern leichter zu identifizieren als ihre deutschen Äquivalente.

Endgültig außenpolitisch-extragesellschaftlich wird der Konflikt mit Japan(ern) in der bereits erwähnten April-Ausgabe der *Master Comics* im Jahre 1942. Dort kommt es zu einem Invasionsversuch japanischer Truppen in Alaska.[17] Die Invasion wird u. a. mit dem Kriegsplakat »Death Trap for the Jap« thematisiert (U.A. 1941). Darin wird die theriomorphe

Darstellung des Japaners als Ratte aufgegriffen, die bei der Schöpfung von Captain Nippon prägend werden sollte. Diese Ungeziefermetaphorik ist stilgebend für die Darstellung der Japaner. Die britische Botschaft konstatierte am 13. Mai 1945, dass die Japaner in der US-amerikanischen Gesellschaft, im Kontrast zu den Deutschen und Italienern, als »nameless mass of vermin« betrachtet werden (Nicholas, 558). Diese enthemmte Herabsetzung und Entmenschlichung des Gegners führt zu einem verminderten Schuldbewusstsein der Soldaten im Kampf gegen diesen von ihm als Ungeziefer wahrgenommenen Feind (vgl. Keen, 59). Die Enthemmung der Darstellung des Feindes impliziert eine Enthemmung im Vorgehen, Töten, desselbigen. Der nächste logische Schritt in der Ungeziefermetaphorik ist die Vernichtung. Die endgültige Dehumanisierung wird in einem Ausspruch des Leiters des Chemical Warfare Service deutlich: »The fundamental biological principal of poisoning Japanese, insects, rats, bacteria and cancer are essentially the same« (Russel, 1528).

Es dauert bis zum Dezember 1942, ehe Japan seinen eigenen fiktiven Fawcett-Bösewicht erhält: Künstlerisch werden die japanischen Stereotype in die Figur Captain Nippons gegossen. In der Inhaltsangabe des Heftes wird ein fettleibiger Mensch mit spitzen, überlangen Schneide- und Eckzähnen[18] gezeigt, der eine Metallstange zerbeißt. Die story wird mit »Captain Marvel jr. meets a Japanese Monster« betitelt (CMJ 2, 3). Captain Nazi besucht am Anfang der Handlung den Kaiserpalast Hirohitos, um den Herrscher aufzufordern, sich stärker am Untergang Amerikas zu beteiligen: »Japan has not been doing enough toward the downfall of America« (CMJ 2, 5).

Hirohito stellt daraufhin die Jamambux vor, eine Geheimorganisation aus dunkler Magie praktizierenden Mystikern in langen Roben. Ihre Gesichter sind grobschlächtig und ihre Haltung ist gebeugt. Sie erwecken durch Magie den ›Helden Japans‹ Captain Nippon zum Leben. In einer frankensteinesken Szene entsteigt ›es‹ einer Flüssigkeit bestehend aus Substanzen, die an die sieben Todsünden angelegt sind, und wird auch explizit mit Mary Shelleys Ungeheuer in Beziehung gesetzt: »The inhuman figure in the glass vat stirs and arises like a Frankenstein monster!« (CMJ 2, 3). Dieses ›Monster‹ trägt zunächst einen Sumo-Gurt, doch die Zähne markieren die körperliche Dehumanisierung, erneut im Bild der Ratte. Der Stereotyp der langen Zähne wird auch auf Kriegspostern aufgegriffen. Dort wird zumeist ein schmächtiger Japaner mit Brille dargestellt, der entweder nur vergrößerte Schneidezähne hat oder Nagezähne wie Captain Nippon (vgl. Campbell 1942f.). Seine überlangen Arme verleihen dem Bösewicht zudem eine affenähnliche Haltung.[19] Die Affen-Referenz bei Japanern ist in den Medien weit verbreitet (vgl. Eckert, 58). Metaphorisch wird der Affe als

> unworthy pretender to human status, a grotesque caricature of man, […] the trickster, the sycophant, the hypocrite, the coward, as well as of extreme physical ugliness

dargestellt (ebd.). Ist Captain Nazi eine Perversion eines Superhelden, so ist Captain Nippon eine Inversion dessen (vgl. Abb. 4).

Lautlich äußert sich der ›Held‹ zunächst nur durch Grunzen, jedoch ist er der Spra-

che mächtig und verfügt laut seiner Selbstbeschreibung über ein »honorable cunning brain of a master spy« (CMJ 2, 6). Das Wort ›honorable‹ wird von Captain Nippon im Laufe der Handlung in vollkommen unlogischen Kontexten benutzt.[20] Durch den inflationären Gebrauch wird sowohl der Intellekt des Bösewichts als auch eine Besonderheit der japanischen Sprache karikiert und ad absurdum geführt. Das sogenannte *Japanese honorofic* ›-sama‹ wird in höflicher Anrede und militärisch-institutionellem Kontext als Namenszusatz bzw. als Suffix verwendet und bedeutet wörtlich ›Erscheinung, Äußeres‹, kann jedoch idiomatisch mit ›ehrenwerter‹ übersetzt werden. Das mit der japanischen Höflichkeitsform vermittelte Respekts- und Ehrverständnis wird durch den falschen Gebrauch seiner

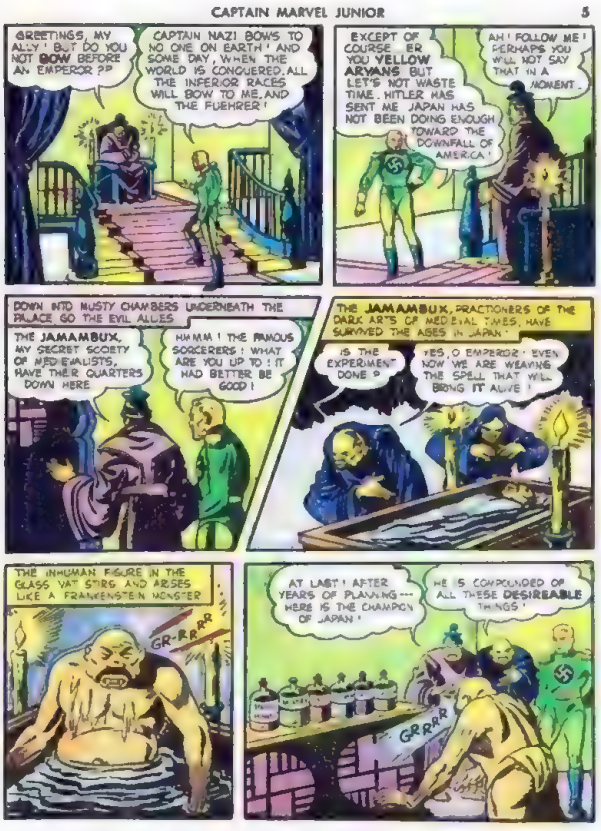

CAPTAIN MARVEL JUNIOR 5
GREETINGS, MY ALLY! BUT DO YOU NOT BOW BEFORE AN EMPEROR??
CAPTAIN NAZI BOWS TO NO ONE ON EARTH! AND SOME DAY, WHEN THE WORLD IS CONQUERED, ALL THE INFERIOR RACES WILL BOW TO ME, AND THE FUEHRER!
EXCEPT OF COURSE ER YOU YELLOW ARYANS BUT LET'S NOT WASTE TIME. HITLER HAS SENT ME JAPAN HAS NOT BEEN DOING ENOUGH TOWARD THE DOWNFALL OF AMERICA!
AH! FOLLOW ME! PERHAPS YOU WILL NOT SAY THAT IN A MOMENT.
DOWN INTO MUSTY CHAMBERS UNDERNEATH THE PALACE GO THE EVIL ALLIES
THE JAMAMBUX, MY SECRET SOCIETY OF MEDIEVALISTS, HAVE THEIR QUARTERS DOWN HERE
HUMM! THE FAMOUS SORCERERS! WHAT ARE YOU UP TO? IT HAD BETTER BE GOOD!
THE JAMAMBUX, PRACTIONERS OF THE DARK ARTS OF MEDIEVAL TIMES, HAVE SURVIVED THE AGES IN JAPAN!
IS THE EXPERIMENT DONE?
YES, O EMPEROR! EVEN NOW WE ARE WEAVING THE SPELL THAT WILL BRING IT ALIVE!
THE INHUMAN FIGURE IN THE GLASS VAT STIRS AND ARISES LIKE A FRANKENSTEIN MONSTER
GR-R-R-R
AT LAST! AFTER YEARS OF PLANNING--- HERE IS THE CHAMPION OF JAPAN!
HE IS COMPOUNDED OF ALL THESE DESIREABLE THINGS!
GRRRR

Abb. 4: Japanische Stereotype (CMJ 2,5).

Grundlage entzogen und läuft semantisch ins Leere.

Im ersten Heft kleidet sich der Bösewicht in normale soldatische Kleidung und ist mit einer Keule ausgestattet, die seine plumpe Aggression abbildet; ab dem darauffolgenden Heft gleicht seine Uniform der von Captain Nazi, mit der Ausnahme, dass das Hakenkreuz durch eine aufgehende Sonne ersetzt wird. Die uniforme Angleichung des japanischen Bösewichts an den deutschen liegt in der Einhaltung der extrinsischen Normen des Superheldencomics begründet. Da Captain Nippon als Bösewicht inszeniert wird, benötigt er ein ihn von der Masse abhebendes ›Helden‹-Kostüm.

Im nächsten Heft nutzt Japans Streiter in *Case of the terrible Teeth* seine übergroßen Zähne, zerbeißt die stählernen Fundamente des größten Gebäudes in Fawcett City, also – in der New-York-City-Analogie – des Empire State Buildings. Daraufhin unterbricht er durch das »Chewing«, einer rattenhaften Handlung, eine Propagandasendung und bringt das Gebäude zum Einsturz (CMJ 3, 23). Während dieser Episode bezeichnet Captain Marvel jr. den Japaner explizit gar als »human rat« (CMJ 3, 26). Er zerstört durch seine Animalität das Symbol der (wirtschaftlichen) Größe der Vereinigten Staaten. In dem folgenden Heft leitet Captain Nippon eine Invasionsarmee über den Pazifik, wird jedoch von Captain Marvel jr. gestoppt und wohl getötet (CMJ 4, 55). Seine Physiognomie ist jedoch stilgebend für die weitere Darstellung japanischer Soldaten in den Fawcett Comics, die nun bis Ende des Krieges vermehrt animalische Züge aufweisen, da dies auf den transmedial erzeugten nationalen Charakter der Japaner deutet

(CMJ 31, 4). Die extreme Dehumanisierung der Japaner gleicht der enthemmten Feindbildpropaganda des Ersten Weltkriegs den Deutschen gegenüber (vgl. Alpers, 190). Im Bild des Hunnen werden die Deutschen zwischen 1914 und 1918 entmenschlicht, worauf die amerikanischen kulturellen Produzenten in den meisten Medien im Zweiten Weltkrieg verzichteten und sich der Stigmatisierung der Japaner widmeten.

Die genannten Dehumanisierungsstrategien in den *Fawcett Comics* reflektieren und produzieren demnach einen öffentlichen Diskurs über das japanische Feindbild und führen insbesondere in der großen Leserschaft der US-amerikanischen Soldaten zu einer faktischen Enthemmung im Kampf gegen Japaner (vgl. Eckert, 60). So wandelt sich das Feindbild der Japaner innerhalb der Fawcett Comics von traditionalistischen Eliten (Samurai) zu dehumanisiert-animalischen, amoralischen Kreaturen.

Fazit

Comics sind aufgrund ihrer prägnanten Darstellung von Feindbildern, die in der engen Verbindung von Bild und Sprache sowie der medialen Kürze begründet liegt, eine nicht zu unterschätzende historische Quelle zur Rekonstruktion von Feindbildern. Ihre massenmediale Reichweite, vor allem bei Kindern und jungen Erwachsenen, untermauert ihre Möglichkeit zur Vermittlung ideologischer Inhalte. Weiterhin greifen die Fawcett Comics Themen wie die fünfte Kolonne aus Roosevelts *fireside chats* auf und konstruieren sie neu. Comic-Produzenten wie Charles Clarence Beck und Emmanuel Raboy waren auch in anderen Medien, etwa Pulp-Romanen, tätig oder wurden von der Roosevelt-Administration in Propagandaprojekte eingebunden. Der Comic reiht sich somit im Sinne einer horizontalen Propaganda in die Massenmedien zu einer Mobilisierung für den Krieg und die Schaffung der dazu benötigten Feindbilder ein.

Die Untersuchung der Fawcett Comics konnte eine unterschiedliche Darstellung von Deutschen und Japanern aufzeigen. Die Deutschen, stellvertretend für eine fremde Ideologie im Mantel scheinbarer Vertrautheit, bilden eine sowohl gesellschaftsinterne als auch -externe Gefahr. Die Problematik der immigrierten Deutschen und Deutschstämmigen in den Vereinigten Staaten spielt in den Comics um den Spy Smasher vor Kriegseintritt der USA eine entscheidende Rolle. Die Angst vor der sogenannten fünften Kolonne ist omnipräsent und gefährdet comicintern den von Monroe proklamierten Panamerikanismus und die nationale Einheit im Angesicht des Feindes, der eben nicht öffentlich existiert und durch The Mask, sowohl in seiner Funktion als Spion als auch durch seine Kostümierung, inkorporiert wird. Der Comic bildet demnach neben den anderen Massenmedien, insbesondere dem Film, eine Projektionsfläche der Ängste der Leserschaft, versucht diese jedoch auch durch die Schaffung von Feindbildern zu steuern und durch die Existenz eines moralischen Superhelden zu mindern. Gleichzeitig profitierten die Comicproduzenten von den intermedialen Diskussionen um Feindbilder und die nationale Einheit.

Mit dem Kriegseintritt der USA verändert sich das deutsche Feindbild. Realpolitisch und comicintern ist die Auseinandersetzung auf einen Konflikt zwischen zwei Staaten und zwei Ideologien herangewachsen. Durch den übermächtigen Charakter des Superhelden ist jedoch die *homefront* weiterhin der Schauplatz der Konfrontation, doch nun mit eindeutigen Feinden. In der Figur des Captain Nazi verschmelzen zwei Ursprünge des ›Deutschtums‹, der preußische Militarismus und die nationalsozialistische Ideologie. Diese Synthese entstammt jedoch nicht ursprünglich dem Comic, sondern verweist auf einen intermedial geführten Diskurs zum ›deutschen Charakter‹. Der Comic verzichtet aufgrund seiner medialen Prägnanz auf die von Alpers vor allem im Film festgestellte Distinktion von Nazis und Deutschen, sodass der Comic als Propagandamittel weniger subtil und weit aggressiver agiert. Dennoch wird zumindest optisch der Status als Mensch beibehalten, im Gegensatz zu den Japanern. Die gefühlte Verbundenheit, das gemeinsame kulturelle Erbe und die Aussicht auf ein politisches und kulturelles Koexistieren nach Beendigung des Zweiten Weltkriegs zwischen Deutschland und den USA ist die Grundlage für eine vergleichsweise Mäßigung in der Feinddarstellung der Deutschen.

Das Feindbild der Japaner wandelt sich noch stärker. Vor dem Überfall auf Pearl Harbour entwickelt sich eine (minder aktiv geführte) Diskussion über eine japanische fünfte Kolonne in den Fawcett Comics, dargestellt durch die Machenschaften der *Black Dragon Society* bzw. der *Kokuryūkai*, die besonders in der äußerlichen Darstellung stark an Samurai-Ideale geknüpft ist.

Nach Pearl Harbour ist die Darstellung der Japaner enthemmt. Der Schock über die Vernichtung des Großteils der amerikanischen Flotte und der japanischen Verletzung von ›dem, was recht ist‹, Angriff ohne Kriegserklärung, schlägt sich in der Darstellung des Feindes nieder. Der Japaner ist den Amerikanern als Feind durch Pearl Harbour präsenter, die Gefahr immanenter. Ergo ist die Reaktion drastischer. Die japanischen Charaktere werden dehumanisiert und zu menschlichen Ratten oder Affen degradiert. Ihnen wird in den Fawcett Comics beinahe jedwede Menschlichkeit abgesprochen. Ihre Kulturträger, hier die Jamambux, sind Dämoniker und vergehen sich mit der Schöpfung von Captain Nippon an der Natur und an Gott. Dieses unter Anderem von Fawcett Comics aufgegriffene und präzisierte Feindbild führt zu einer Enthemmung und verminderten Schuld im Akt des Tötens und der Gewalt durch US-amerikanische Soldaten japanischen Einheiten gegenüber. Das Scheitern der langfristigen Etablierung eines japanischen Bösewichts liegt in der ideologischen Darstellung des nationalen Charakters der Japaner begründet. Hier greift die Comicdarstellung auf die »Yellow Peril« zurück, »that had long been part of American cultural life« (Murray, 216). Es wird keine fingierte stereotype Einzelperson benötigt, da jeder Japaner den Stereotypen, der Amoralität, der körperlichen und geistigen Bestialität und Bosheit, entspricht. War das Feindbild der Deutschen ideologisch begründet, ist das Japanische rassistischen Ursprungs.[21]

Bibliografie

Alpers, Benjamin Leontief: Dictators, democracy, and American public culture. Envisioning the totalitarian enemy, 1920s–1950s. Chapel Hill u. London: Univ. of North Carolina Press, 2003.

Associated Press: Nazi Attacks U. S. Ideas of Pan America. This Nation called the Worst Enemy of Latin States. In: The Washington Post. 10.03.1939, S. 4. <http://search.proquest.com/news/docview/151244246/6384E7570F13422FPQ/1?accountid=11359>. Letzter Zugriff am 15.06.2016.

Barker, Martin: Comics. Ideology, Power and the Critics. Manchester: Manchester Univ. Press, 1989.

Binder, Otto (W), Emmanuel Raboy (P): Captain Marvel jr. Captain Marvel jr. and the Robombs of the Rising Sun (Captain Marvel 31). New York: Fawcett Comics, 1945 (CMJ 31).

Callender, Harold: The German Charakter. Is the German fundamentally different from other men? In: The New York Times Magazine. 30.07.1939. <http://search.proquest.com/news/docview/102890990/A7CBD79F40264F95-PQ/1?accountid=11359>. Letzter Zugriff am 15.06.2016.

Campbell, Jack: Tokyo Kid. Plakat, USA 1942f. <http://www.oac.cdlib.org-/ark:/28722/bk0007s8t6v/?brand=oac4>. Letzter Zugriff am 12.06.2016.

Caroll-Mason, Mary E.: Good Neighbour policy, in: Encyclopedia of American History. The Great Depression and World War II. 1929 to 1945 (Bd. 8). New York: Facts on File, 2003, S. 132f.

Chapman, Jane, Anna Hoyles, Andrew Kerr, Adam Sherif: Comics and the Word Wars. A Cultural record. Basingstoke, Hampshire et al.: Palgrave Macmillan, 2015.

Eckert, Astrid M.: Feindbilder im Wandel. Ein Vergleich des Deutschland- und des Japanbildes in den USA 1945 und 1946. Münster: Lit, 1999.

Ellul, Jacques: Propaganda. The Formation of Men's Attitudes. Übers. v. Konrad Kellen u. Jean Lerner. New York: Vintage Books 1973.

Fiebig-von Hase, Ragnhild: Introduction. In: Enemy Images in American History. Hg. v. Ragnhild Fiebig-von Hase u. Ursula Lehmkuhl. Providence: Berghahn, 1997, S. 1–42.

Gedye, G.E.R.: Heidelberg plans a duel each day. In: The New York Times. 07.05.1933, S. E3. <http://search.proquest.com/news/docview/100692020/-64DAFE5E9FD54AD3PQ/1?accountid=11359>. Letzter Zugriff am 15.06.2016.

Gordon, Ian: Comic Strips and Consumer Culture. 1890–1945. Washington u. London: Smithsonian Institution Press, 2002.

Herron, France Edward (W), Emmanuel Raboy (P): Captain Marvel jr. Creation of Captain Nippon (Captain Marvel jr. 2). New York: Fawcett Comics, 1942. <http://digitalcomicmuseum.com-/index.php?dlid=13607>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (CMJ 2).

Herron, France Edward (W), Emmanuel Raboy (P): Captain Marvel jr. Case of the Terrible Teeth (Captain Marvel jr. 3). New York: Fawcett Comics, 1943. <http://digitalcomicmuseum.com-/index.php?dlid=27009>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (CMJ 3).

Herron, France Edward (W), Emmanuel Raboy (P): Captain Marvel jr. Death of Captain Nippon (Captain Marvel jr. 4). New York: Fawcett Comics, 1943. <http://digitalcomicmuseum.com-/index.php?dlid=27013>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (CMJ 4).

Hönicke-Moore, Michaela: Know your Enemy. The American Debate on Nazism, 1933–1945. Cambridge: Univ. Press, 2010.

Jacob, Frank: Japanische Geheimgesellschaften. Die Gen'yôsha und die Kokuryûkai. In: Geheimgesellschaften. Kulturhistorische Sozi-

alstudien. Hg. v. Frank Jacob. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2013, S. 289–308.

Jones, Gerard: Men of Tomorrow. Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book. New York: Basic Books, 2004.

Keen, Sam: Bilder des Bösen. Wie man sich Feinde macht. Übers. v. Rüdinger Runge. Weinheim u. Basel: Beltz, 1987.

Lear, John: Tieup of Nazi Groups bared in South America. Fifth Column Activities in Latin Republics Scrutinized. In: Daily Boston Globe. 18.09.1941, S. 15. <http://search.proquest.com/news/docview/820617480/4CC2F15EAA5D4-09EPQ/1?accountid=11359>. Letzter Zugriff am 15.06.2016.

Mangan, James Anthony: Blond, Strong and Pure. ›Proto-Fascism‹, Male Bodies and Politcal Tradition. In: Shaping the Superman. Fascist Body as Political Icon. Hg. v. James Anthony Mangan. London/Portland: Cass, 1999, S. 107–127.

McAllister, Matthew P., Edward H. Sewell jr. u. Ian Gordon (Hrsg.): Comics and Ideology. New York et al.: Lang, 2006.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperPerennial, 1994.

Murray, Christopher: Champions of the Oppressed. Superhero Comics, Popular Culture, and Propaganda in America During World War II. Cresskill, NJ: Hampton Press, 2011.

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P): Captain Marvel. First Adventure of Captain Marvel (Whiz Comics 2). New York: Fawcett Comics 1940. <http://digitalcomicmuseum.com-/index.php?dlid=13>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (WC 2).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P): Spy Smasher. The Flaming Tank (Whiz Comics 5). New York: Fawcett Comics, 1940. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=12182>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (WC 5).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P): Spy Smasher. Eve Corby Kidnapped (Whiz Comics 7). New York: Fawcett Comics, 1940. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=16269>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (WC 7).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P): Spy Smasher. Fifths Columnist's Camp (Whiz Comics 10). New York: Fawcett Comics, 1940. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=21177>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (WC 10).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P): Spy Smasher. South-America (Whiz Comics 11). New York: Fawcett Comics, 1940. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=21177>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (WC 11).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P): Spy Smasher. Patriot No. 1 (Whiz Comics 12). New York: Fawcett Comics, 1941. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=19696>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (WC 12).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P): Spy Smasher. White House in Danger (Whiz Comics 13). New York: Fawcett Comics, 1941. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=10219>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (WC 13).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P), Spy Smasher: Spy Smasher's Brainwash, Whiz Comics 15). New York: Fawcett Comics, 1940. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=10698>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (WC 15).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P): Captain Marvel. The Turbine of Death (Whiz Comics 25). New York: Fawcett Comics, 1941. <http://digitalcomicmuseum.com/-index.php?dlid=19486>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (WC 25).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P) u. Emmanuel Raboy (P): Bulletman. Advertisement for Captain Nazi (Master Co-

mics 20). New York: Fawcett Comics, 1941. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=27877>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (MC 20).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P), Emmanuel Raboy (P): Bulletman. Bulletman and Captain Marvel fight Captain Nazi (Master Comics 21). New York: Fawcett Comics, 1941. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=9937>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (MC 21).

Parker, Bill (W), Charles Clarence Beck (P) u. Emmanuel Raboy (P): Minute Man. The Black Dragon Society (Master Comics 21). New York: Fawcett Comics, 1941. <http://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=9937>. Letzter Zugriff am 15.06.2016 (MC 21).

Raboy, Emmanuel: Old Man. Color wood engraving on off-white laid paper, publ. by The Works Progress Administration in 1939. <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/127155?search_id=1&index=0>. Letzter Zugriff am 11.06.2016.

Roosevelt, Franklin Delano: 53 – Fireside chat. May 26, 1940. <http://www.presidency.ucsb.edu/ws/index.php?pid=15959>. Letzter Zugriff am 14.06.2016.

Russel, Edmund P.: Speaking of Annihilation. Mobilizing for War against Human and Insect Enemies, 1914–1945. In: Journal of American History 82 (1996), S. 1528.

U.A.: »Death Trap for the Jap«. Kriegsplakat von 1941. <https://unitedcats.files.-wordpress.com/2012/09/alaskadeathtrapa.jpg>. Letzter Zugriff am 12.06.2016.

U.A.: Allied Dentists would eliminate Jap's Buck Teeth: In: The Washington Post. 29.10.1945, S. 9. <http://search.proquest.com/docview/151794349/A6EEBFB723E7466F4PQ/1?accountid=11359>. Letzter Zugriff am 15.06.2016.

U. A.: Allied Dentists would eliminate Jap's Buck Teeth. In: The Washington Post vom 29.10.1945, S. 9. <http://search.proquest.com/docview/151794349/A6EEBFB723E7466F4PQ/1?accountid=11359>. Letzter Zugriff am 15.06.2016.

Wall, Wendy L.: Our Enemies Within. Nazism, National Unity, and America's Wartime Discourse on Tolerance. In: Enemy Images in American History. Hg. v. Ragnhild Fiebig-von Hase u. Ursula Lehmkuhl. Providence: Berghahn, 1997, S. 209–229.

Washington Despatches 1941–1945. Weekly Political Reports from the British Embassy, hg. v. Herbert G. Nicholas mit einem Vorwort v. Isaiah Berlin. Chicago 1981, S. 558.

Filmografie

CONFESSIONS OF A NAZI SPY (USA 1939; R: Anatole Litvak).

HITLER'S CHILDREN (USA 1943; R: Edward Dmytryk).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Flugzeugkampf (WC 10, 32).

Abb. 2: The Mask als Feind der Gesellschaft (WC 12, 33).

Abb. 3: Captain Nazi (MC 21, Cover).

Abb. 4: Japanische Stereotype (CMJ 2,5).

1] »The ideal Fascist body represents the mental and moral worth of a man« (Mangan, 112).

2] Der Fokus wird auf das *Treasury Department* unter der Leitung von Henry Morgenthau jr. gelegt.

3] Das Heft CMJ 4 markiert den Tod von Captain Nippon.

4] »[An enemy image] is a very negative, highly emotional prejudice against peoples, countries, or ideologies.

This prejudice may include the fantasy or even the action of destroying the other« (Eckert, 28).

5] Chapman bezeichnet das Militär als den größten Comic-Kunden (Chapman, 115).

6] Seit 1937 kann davon definitiv nicht mehr gesprochen werden (vgl. Hönicke-Moore, Michaela 2010, 94).

7] In den 1930er Jahren ersetzte Franklin D. Roosevelt die monolateralen panamerikanischen Verträge infolge der Monroe-Doktrin durch bilaterale Verträge zur Sicherung der westlichen Hemisphäre. Diese Art von Politik wird *Good Neighbour policy* genannt (vgl. Caroll-Mason, 132f.).

8] Associated Press: Nazi Attacks U.S. Ideas of Pan America. This Nation called the Worst Enemy of Latin States. In: The Washington Post. 10.03.1939, S. 4. <http://search.proquest.com/news/docview/151244246/6384E7570F13422FPQ/1?accountid=11359>. Letzer Zugriff: am 15.06.2016.

9] Lear, John: Tieup of Nazi Groups bared in South America. Fifth Column Activities in Latin Republics Scrutinized. In: Daily Boston Globe. 18.09.1941, S. 15. <http://search.proquest.com/news/docview/820617480/4CC2F15EAA5D409EPQ/1?accountid=11359> Letzter Zugriff am 15.06.2016.

10] Aufgrund des Monats erscheint der Bösewicht als Antwort auf den Kriegseintritt der USA, doch werden Captain Nazi und das ihn abbildende Coverbild von Master Comics 21 schon in der Novemberausgabe angekündigt (vgl. MC 20, Coverinnenseite).

11] Analog zum Begriff ›Englishness‹ gebildet. Hier jedoch ist der Begriff auf den externen Blick auf die (stereo-)typ(isch)en deutschen Eigenschaften bezogen.

12] ›Makellos‹ hier in seiner ursprünglichen Bedeutung ›frei von Makeln‹ und nicht in der übertragenden Bedeutung ›schön‹ benutzt.

13] Kein Superheld kämpft an der Front, weil es dann zu einem logischen Problem gekommen wäre, dass er zu einem zu schnellen Ende des Krieges hätte führen müssen. Daher situieren sie die Heldentaten an der sogenannten *homefront*.

14] Auf Verlagsebene liegt die Begründung der Schöpfung von Captain Marvel jr. in der Bedienung eines wachsenden Publikums von Kindern, zu deren Leserbindung ein jugendlicher spin-off-Held in den Captain Marvel-Handlungsstrang eingeflochten wird (Jones, 225).

15] Ein weiterer Superheld im Fawcett-Universum, der im amerika-farbenen Cowboy-Kostüm agiert. Er tritt nur in den *Master Comics* auf und war im Gegensatz zu Captain Marvel, Captain Marvel jr. und Spy Smasher vergleichsweise unpopulär.

16] Zu der Geheimgesellschaft *Kokuryukai* vgl. Jacob, 289–308.

17] Die Gefahr, dass der *Kokuryukai* in den USA ein großes Spionagenetz betrieb und die US-amerikanische Gesellschaft zu unterwandern suchte, wurde in den USA vollkommen überschätzt. Vielmehr verebbten die Aktionen des Geheimbundes nach dem Tod seines Gründers Uchida Ryōhei (vgl. Jacob, 307f.).

18] Im *Life Magazine* vom 02.03.1942 wird nicht eine Invasion Alaskas, sondern anderer US-amerikanischer Bundesstaaten, insbesondere Washingtons, durch Zeichnungen und abgebildete Invasionspläne thematisiert (U.A 02.03.1942).

19] Eine häufige Zahnfehlstellung (Malocclusion) aufseiten der Japaner wird auch in der Zeitungsberichterstattung erwähnt (U.A. 29.10.1945).

20] Auch diese Tiermetaphorik tritt auf den Kriegsplakaten auf: Auf dem Plakat *This is the Enemy* von 1942 wird ein gorilla-ähnlicher japanischer Soldat mit einem Dolch dargestellt, der eine Frau bedroht (Keen, 33).

21] »Honorable steel« (CMJ 2, 9); »honorable bones« (CMJ 2, 13), »honorable iron boot« (CMJ 2, 13), »honorable seat« (CMJ 2, 14).

22] »Whereas propaganda dealing with Nazis focused on the barbarism and oppression inherent in fascism, propaganda took a much more blunt approach to the Japanese: They were inhuman beasts, a treacherous, degenerate, and corrupt race, who murdered without cause or concern for morality or decency [...] the Japanese had no ideology; they were simply opportunistic murderers and traitors who sought the overthrow of the White race« (Murray, 224).

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Comic goes Virtual
Multimodaler Transfer der Comic-Wahrnehmung vom Bild-Medium zum Raum-Medium

Lars C. Grabbe (Münster)

Statische Bildtypen wie Comics, Fotografien, Illustrationen oder Gemälde wurden stets für die sinnliche Adressierung der Rezipient_in konzipiert, wobei der visuellen Sinnesmodalität der primäre Rezeptionsfokus zugesprochen werden kann. Gegenwärtige Entwicklungen im Kontext der digitalen Mediensysteme und in der Tradition der sogenannten *presence-evoking media technologies* (vgl. Lombard / Ditton 1997) verweisen hingegen auf eine ganzheitlichere Dimension der medialen Rezeptionssituation, die mit einer vielfältigen Sinnesadressierung – gemäß *multisensorischer Integration* (Stein et al. 2009), *multisensory influence* (Driver / Noesselt 2007, 11) oder *multimodality of perception* (vgl. Nanay 2013) – korreliert.

Auch Comics wurden in den letzten Jahren vermehrt zum Gegenstand technischer Entwicklungen, wobei nicht zwingend versucht wurde das Medium Comic als visuelles, narratives oder semiotisches Artefakt zu modifizieren, sondern vielmehr die Praxis der wahrnehmungsbasierten Bildverwendung[1] zu *hybridisieren* (vgl. Grabbe 2015a).

Nehmen wir in einer medientheoretisch geprägten Analyse technische Systeme in den Blick, wie es hier beispielhaft am Prototypen *Virtual-Comics*, programmiert für das Lesen von Comics innerhalb einer virtuellen Rezeptionssituation (mittels *head mounted display*), erwiesen werden soll, so lässt sich diese Medientechnologie als ein immersives Medium (vgl. Lombard / Ditton 1997) bezeichnen, in welchem die propriozeptiven und visuellen Körpererfahrungen der Rezipient_in durch eine hochgradig perzeptive – als virtuelle Räumlichkeit strukturierte – Umwelt verstärkt werden.

Der Artikel will sich einerseits mit dem Stellenwert der differenzierten Wahrnehmungsmodalitäten – ganz im Sinne einer Multimodalität der Wahrnehmung – für die Beschreibung des Comic Readers *Virtual-Comics* befassen, dessen Funktionshorizont im Verlauf dieses Artikels noch detailliert geschildert wird, und hierdurch andererseits aufzeigen, dass die medial erzeugte Wahrnehmungssituation kein schlichtes Nebenprodukt der technischen Hybridisie-

rung ist, sondern vielmehr expliziter Zielfokus dieses medialen Systems. Methodisch wird der Artikel wahrnehmungs- und bildtheoretisch argumentieren und dabei gleichermaßen phänomenologische wie auch semiotische Bezüge herstellen. In dieser interdisziplinären Verwendung wird explizit das für die Analyse von interaktiven Medien- und Bildtechnologien entwickelte Modell und Analyseschema der *Phänosemiose* (vgl. Grabbe 2015b) angewendet, um die wahrnehmungsbasierte Rezeptionsdynamik aus Apparatur, Sinnesadressierung sowie Bedeutungszuordnung zu erfassen und in ihrer wechselseitigen Bestimmtheit zu systematisieren.

Wird ein Comic folglich innerhalb einer virtuellen Realität präsentiert sowie ein interaktiver Verwendungsansatz ermöglicht, und kommt es dann zu einer multimodalen Wechselwirkung von sensorischem System[2] der Wahrnehmung und spezifischen medial induzierten Inputs, dann wird aus dem Comic eine mediale Hybridform. Dieser Hybrid, so die wahrnehmungstheoretische These, lässt den Comic zwar noch als ein visuelles Zeichensystem lokalisierbar werden, er transformiert sich jedoch von einem klassischen, zweidimensionalen Bild-Medium (als visueller Ansichtsfläche) in ein körperlich-partizipatives Raum-Medium. Hierdurch erweitern bzw. modifizieren sich die ästhetischen, sensorischen und kognitiven Potentiale des ehemals analogen Comics, wobei der Funktion einer technischen Virtualisierung die Dynamik eines multimodalen Transfers zugesprochen werden kann.

Technologische Dynamisierung und Transferdynamik

Moderne Medientheorien haben unlängst erkannt, dass ein Fokus auf die technologischen Komponenten von Medien verstehen hilft, wie sich eine Relation aus Medienmaterialität und Rezeptionsdynamik herstellt (vgl. Mc Luhan 2001, Flusser 1997, de Kerckhove 1995). Es gilt hier neben der Annahme, dass die Materialität eines Mediums bereits Einfluss auf die Qualität und Quantität der Rezeption nimmt, sogar ein erweiterter kulturtheoretischer Ansatz, welcher Medienmaterialität als Bestimmungsgröße einer Transformation sozialer und kultureller Prozesse bestimmt. Diese Theorieperspektive zeigt sich als eine folgenreiche medienhistorische Annahme, vor allem dann, wenn man sie zusätzlich mit den Ansätzen der virtuellen Technikforschung auf dem Gebiet des *presence research* (vgl. Lombard / Ditton 1997) vergleicht. In den Debatten um die Erforschung der Telepräsenz oder Präsenz von Mediensystemen zeigt sich Technologie als steuerbare Größe für das Generieren kommunikativer Dynamiken, wobei in diesem Sinne keine Technikfeindlichkeit vorherrscht oder Anteil an den Debatten nimmt. Es gilt der Analyseansatz, dass es explizit eine progressive und über Innovationen sich einstellende Technikentwicklung ist, die Mediensysteme mit sensorischen und perzeptiven Dynamiken der Wahrnehmung[3] synchronisieren und hierdurch erweiterte und positive Freiheitsgrade der Handlung mit dem Medium oder innerhalb des medialen Szenarios determinieren. Auch wird dem menschlichen Körper ein zentraler Stellenwert zugesprochen, da

dieser im Grunde den Zielfokus eines funktionierenden medialen Environments darstellt, weil sich über dieses erst eine Rezeptions- und Erfahrungssituation einstellen kann.

Bereits im Jahr 1965 betonte Ivan Sutherland, den man als Gründervater der *head mounted display*-Technologie bezeichnen kann:

> A display connected to a digital computer gives us a chance to gain familiarity with concepts not realizable in the physical world. It is a looking glass into a mathematical wonderland. (Sutherland 506)

Er betonte darüber hinaus, dass ein »ultimate display would, of course, be a room within which the computer can control the existence of matter« (ibid. 508). Daniel Czitrom pointierte dann im Jahr 1982, dass

> the dream of transcendence through machines is an ancient one, and the urge to annihilate space and time found particularly intense expression through new communications media. (ibid. 187)

In 1995 charakterisierten Frank Biocca, Taeyong Kim und Mark R. Levy dann die voranschreitende technische Entwicklung als ein

> ancient desire for physical transcendence […]. Seeking physical transcendence is nothing less than the desire to free the mind from the ›prison‹ of the body. (1995a, 7).

Es wird einerseits deutlich, mit welchem positiven Innovationsstreben die Medientechnologie in Verbindung gebracht wurde, andererseits zeigt sich hier ein Fokus auf die Materialität der Medien, deren Bestimmungsgröße nicht mehr allein über eine visuelle Dynamik zu erfassen ist. Es erscheint demnach als überaus sinnvoll, wenn sich moderne Medien- und Wahrnehmungstheorie verbinden und somit den subjektiven Körper als Bestimmungsgröße von interaktiver Medialität bestimmen:

> VR is not a technology; it's a destination. The ultimate goal of VR interface design is nothing less than the full immersion of the human sensorimotor channels into a vivid computer-generated experience. In the ideal system, the body is wrapped in communication and pulsates with information. Media have always been environments – both radio and television dominate the rooms in which they are used and the minds that use them. But the VR environment surrounds the senses. The optimist would say VR embraces the senses; the pessimist would say it kidnaps them. (Biocca/Levy 1995b, 17).

Vor allem interaktive Mediensysteme lassen sich nicht als passive Objekte beschreiben, die sich durch die Adressierung eines Einzelsinns in der Rezeption erschließen, vielmehr sind sie Modulatoren poly-sensueller und multimodaler *Environments*. Konkret werden Medien somit zu sensorischen Inputgebern, die den technischen Apparat mit dem sensorischen und perzeptuellen System[4] der Rezipient_in synchronisieren können, was Biocca und Levy überaus treffend als »psychosemiotics of VR« (1995b, 18) beschreiben.

Wahrnehmung und *Phänosemiose*

Warum der Terminus *Phänosemiose*? Es wurde bereits deutlich, dass sich ein Theoriemodell für die Analyse interaktiver Medientechnologien verschiedenen Problembereichen zu stellen hat. Demnach sollten Systematisierungen möglich werden, welche die Körperlichkeit der Rezipient_in und die gezielte

Sinnesadressierung durch das Medium, die Beschreibung technologischer Ebenen sowie den zeichentheoretischen Einfluss von Kommunikation und Information adäquat erfassen. Mit dem Terminus *Phänosemiose* wird ein systematisches Zustandsmodell[5] eines medialen Artefakts beschrieben, wobei begrifflich explizit eine Verbindung zu phänomenologischen und semiotischen Ansätzen zum Ausdruck gebracht wird. Dieses Vorgehen ist sinnvoll, da sich hochtechnisierte, poly-sensuelle, multimodale und interaktive Mediensysteme gleichermaßen als Impulsgeber für sensorische Wahrnehmungen sowie kognitiv komplexe Bedeutungszuordnungen verstehen lassen.

Eine zentrale Grundannahme der *Phänosemiose* bezieht sich auf die phänomenologische Konzeption, nach der sich das subjektive Bewusstsein als ein Phänomen des Bezogen-Seins, als *intentionales Gerichtet-Sein*, manifestiert und stabilisiert. Somit entsteht ein spezifisches Verhältnis von Denk-Akt und Denk-Urteil, denn diese stiften einen

> Systemzusammenhang des intentionalen Erlebnisses und präzisieren die korrelative Verhältnisbestimmung von Form und Gegenständlichkeit der Bewusstseinserfahrung. Der zentrale Analysefokus der Phänomenologie richtet sich somit auf die intentional-gerichteten Bewusstseinserfahrungen, da Bewusstsein grundsätzlich Bewusstsein von etwas bedeutet. (Grabbe / Rupert-Kruse 2014, 98)

Dem Aspekt ›Wahrnehmung‹ kommt in phänomenologischer Perspektive folglich ein besonderer Stellenwert zu, da mediale Artefakte einerseits erst durch Wahrnehmung erscheinen können, andererseits aber das Bewusstsein überhaupt abhängig ist von sensorischen Informationen, da es ohne den Prozess der Sinnlichkeit keine Kategorien und Formen für ein *intentionales Gerichtet-Sein* gäbe.

Eine weitere, ebenfalls zentrale Grundannahme der *Phänosemiose* bezieht sich direkt auf die weit gefassten zeichentheoretischen (semiotischen) Ansätze innerhalb der Geisteswissenschaften, wobei es hier generell um die vielfältigen Potenziale von zeichenhaften Medien und den damit verbundenen – oftmals multimodalen – Bedeutungsdynamiken geht (Lautfolge, Sprache, Text, statisches Bild, dynamisches Bild, interaktives Bild, haptische Medien, Ton, Soundscore, Musik, Filmmusik, olfaktorische Medien, gustatorische Medien etc.). Traditionell sind die semiotischen Ansätze weniger stark auf sensorisch-biologische Prozesse und psychologische Wahrnehmungsdynamiken ausgerichtet, da sie vermehrt in Richtung repräsentationaler Eigenschaften von Medien und den Systembedingungen von En- und Dekodierung argumentieren (z. B. Denotation, Konnotation, Ikonizität, Indexikalität, Symbolizität, Syntaktik, Semantik, Pragmatik etc.). Einerseits werden demzufolge externen Objekten, wie beispielsweise statischen Bildern, Filmen, interaktiven Video- und Computerbildern, jeweils medienspezifische Zeicheneigenschaften zugesprochen. Andererseits gilt die kognitionslogische Annahme, dass sich die mentale Dimension des subjektiven Bewusstseins über repräsentationale Eigenschaften organisiert und stabilisiert. Repräsentationen fungieren in diesem Sinne als spezifische Zuordnungsvorschriften, mit deren Hilfe mentale Objekte (Vorstellungsbilder, Tonerinnerungen etc.) als Zeichen auf abwesende Objekte bezogen werden können (vgl. Seel 1991, 14):

> ›External‹ representations are those material signs or sign systems that are publicly available in the world, whereas mental or ›internal‹ representations can be understood as what philosophers call the representational content of a certain intention or belief about the world. (Malafouris 2007, 291)

Die differenzierten Perspektiven innerhalb von Phänomenologie und Semiotik lassen sich ihrerseits jeweils als wahrnehmungstheoretische und zeichentheoretische Ansätze klassifizieren (vgl. Wiesing 2005), wobei im Kontext von Bild-Medien die

> semiotische Sicht Analogien zwischen bildhaften und sprachlichen Zeichen betont, die wahrnehmungstheoretische Bildtheorie den Bildstatus an die Bildwahrnehmung.(Sachs-Hombach 2001, 17)

knüpft. Klaus Sachs-Hombach hebt hervor, dass sich Phänomenologie und Semiotik dann »eher in ihrer Methodologie als in den inhaltlichen Bestimmungen des Bildbegriffs voneinander unterscheiden« (Sachs-Hombach 2001, 17). Mit dem Theorieansatz der wahrnehmungsnahen Zeichen kennzeichnen Klaus Sachs-Hombach und Jörg R. J. Schirra (vgl. Sachs-Hombach / Schirra 2008; vgl. Sachs-Hombach / Schirra 2009) spezifische Zeichendynamiken, die ihrerseits wiederum von Wahrnehmungsdynamiken abhängig sind (z. B. das Erlernen, dass das akustische Ereignis des Tür-Klingelns als ein indexikalisches Zeichen eine wartende Person repräsentiert). In ähnlicher Ausrichtung entwickelt Bence Nanay in Orientierung an der »multimodality of perception« (vgl. Nanay 2012, 1) eine Systematisierung von Wahrnehmung und Zeichenstruktur im Kontext der »pragmatic representations« (vgl. Nanay 2013):

> Pragmatic representations are, at first approximation, the representational components of the immediate mental antecedents of action. They are also genuine perceptual states. The immediate mental antecedents of action are what make actions genuine actions. They constitute the difference between actions and mere bodily movements. They guide our ongoing bodily activities. And pragmatic representations are the representational components of these immediate mental antecedents of action. (Nanay 2013, 3)

Nanays Argumentation in Hinblick auf die Möglichkeit von *pragmatischen Repräsentationen* bezieht sich einerseits darauf, dass sich diese selbst schon als Wahrnehmungszustand manifestieren und andererseits über ihre repräsentationale Eigenschaft dann Aktionseigenschaften von Handlungen stabilisieren (räumliche Lokalisierung, Größe, Gewicht, Form etc.), die nötig sind für adäquate Handlungsumsetzungen:

> Pragmatic representations attribute action-properties: they represent objects in an action-oriented manner. And they typically attribute these action-properties unconsciously. (Nanay 2013, 4)

Es wird deutlich, dass Zeichen zwar in gewissem Sinne spezifische Codeordnungen bzw. Zuordnungsvorschriften oder Konventionen sind, die sich im aktiven Denkprozess artikulieren, diese aber prinzipiell über die Sinnlichkeit – als zentrales Interface zwischen subjektiver Innenwelt und objektiver Außenwelt – erlernt oder instantan (vgl. McLuhan, 2001) vermittelt werden. D. h. für die Interpretation von Zeichen ist der Rekurs auf Wahrnehmungskompetenz unabdingbar (vgl. Sachs-Hombach 2003, 88). Zeichen sind demnach zwar von Interpretationen abhängig,

allerdings kann eine spezifische repräsentationale Ordnung von Informationen bereits im konkreten Wahrnehmungsakt unmittelbar stabilisiert werden.[6]

Zahlreiche empirische Befunde unterstützen diese Theorieperspektive und damit auch das *phänosemiotische* Theorieverständnis, welches wiederum die Dynamik der Multimodalität der Wahrnehmung direkt aufgreift:

> Information in one sense modality can influence the information processing in another sense modality at a very early stage of perceptual processing. (Nanay 2013, 65)

Eines der prominentesten Beispiele ist sicherlich der sogenannte *McGurk-Effekt*, bei dem die subjektive Wahrnehmung einer akustischen Lautfolge primär abhängig ist von dem visuellen Einfluss von sich bewegenden Lippen. Bei gleichbleibender akustischer Lautfolge (man hört die Lautfolge ›ba‹), aber Wechsel des visuellen Stimulus (die Lippenbewegung formt nun den Laut ›fa‹), passt das Gehirn den akustischen Laut an den visuellen Eindruck der Lippenbewegung an und verrechnet die Information zu Gunsten des dominanteren, visuellen Impulses. Der Proband nimmt dann in seiner subjektiven Erfahrungswirklichkeit an, dass er die Lautfolge ›fa‹ hört, obwohl der physikalische Impuls die gesamte Zeit über ›ba‹ präsentiert. Ein gegenteiliger Effekt kann auch empirisch nachgewiesen werden. Experimente von Shams, Kamitani und Shimojo zeigen selbst bei minimalem visuellen Stimulusmaterial, dass akustische Reize in actu einen Einfluss auf visuelle Stimuli haben können und sich das wahrgenommene Perzept dem akustischen Impuls anpasst:

> Shams and colleagues report that when subjects are shown video in which a circular black disk briefly appears or flashes one time, while presented with audio of two brief beeps, they report visually experiencing two flashes. The sound-induced flash illusion involves the modulation of visual experience by audition. (O'Callaghan 2008, 10)

Des Weiteren zeigt sich die taktile Sinnprovinz als eine oft vernachlässigte Dimension der *phänosemiotischen* Wahrnehmungsnähe, denn die Relation aus Sehen und Spüren kann ebenfalls zu beeindruckenden neurowissenschaftlichen und ästhetischen Qualitäten führen. Bei der sogenannten *Rubber Hand Illusion* wird die visuelle Aufmerksamkeit auf eine Gummihand gelenkt, die an einem künstlichen Arm befestigt ist, der wiederum an der Schulter eines Probanden befestigt wird. Der echte Arm wird hinter einer kleinen Wand verborgen und vor dem Blick des Probanden abgeschirmt. Dann beginnt der Versuchsleiter damit, die echten Finger (hinter der Wand verborgen) und die Finger an der Gummihand mit einem Pinsel simultan zu streicheln. Der Proband sieht, dass die Gummihand berührt wird und empfindet den taktilen Reiz gleichzeitig an seiner verborgenen Hand. Nach einer kurzen Zeit beginnt das Gehirn, die dem taktilen Impuls ausgesetzte Gummihand mit dem eigenen Körper zu verknüpfen und diese Wahrnehmung konsequent in eine konsistente *Mir-Zugehörigkeit* oder *Meinigkeit* (vgl. Metzinger 2000) als phänomenalen Gehalt der subjektiven Erfahrung zu überführen. Sehsinn und taktiler Impuls führen zu einer *intermodalen Konsistenz* (vgl. Singer, 2009), die eine vollkommen authentische Wahrnehmung – als Modus der Beglaubigung eines Wahrnehmungseindruckes – stabilisieren kann.

Dass auch Ergebnisse im medizinischen Bereich hilfreich sind für die Frage nach Medialität und Wahrnehmung, lässt sich anhand der Ergebnisse von Vilayanur Ramachandran sehr gut nachvollziehen, der mit der Mirror Box den Phantomschmerz von Patienten mit Amputationen visuell behandelt. Bei der *Mirror Box* wird der reale Armstumpf in einer Box verborgen und an dessen eigentlich wahrnehmbarer Position wird ein Spiegel angebracht, welcher den gesunden Arm spiegelt. Der Proband hat dann den visuellen Eindruck, als wäre die Amputation nicht existent. Das Spiegelbild stiftet somit einen visuellen Impuls, während die Bewegungen der Arme und die subjektiv empfundene Bewegung der Phantomhand einen propriozeptiven Impuls manifestieren. Hierdurch entsteht die mental stabilisierte *Meinigkeit* eines gesunden Arms, die im Wahrnehmungsakt des Probanden konkret erfahrbar wird. Der Effekt ist eine visuell erzeugte Feedbackschleife. Die fehlende Hand kann kein Feedback an das Gehirn senden, doch der visuelle Impuls kann diese Aufgabe sinnvoll übernehmen.

Die erwähnten Beispiele zeigen recht deutlich, dass sich Zeichenstrukturen und Zuordnungsvorschriften explizit im Akt der Wahrnehmung konstituieren können, indem sie direkt vom Potenzial der Sinnlichkeit – den einzelnen Sinneskanälen und der damit verbundenen Reizverarbeitung – abhängig sind.

Innerhalb der Dimension verkörperter Medienerfahrungen zeigen sich zudem sensomotorische sowie propriozeptive Dynamiken als entscheidend für die mediatisierten Wahrnehmungen. Konkret bedeutet es, dass ebenfalls Elemente des subjektiven Körperschemas eine orientierende Rolle spielen (wie hinten, vorn, oben, unten etc.), dass dem Gleichgewichtssinn und der raumzeitlichen Orientierung ein nicht zu unterschätzender Stellenwert zukommt, und dass ebenfalls leiblich-viszerale Regungen und Empfindungen, unkontrollierte Affekte, intentional gerichtete Emotionen, indirekte Stimmungen oder auch subjektive Atmosphärenwahrnehmungen differenzierte Systemstufen einer medien-induzierten Erfahrung darstellen.

Darüber hinaus leisten imaginative Prozesse einen evidenten Beitrag, damit die Regungen des Körper-Leib-Schemas nicht nur in die Konstitution unseres mentalen Modells der Lebenswelt überführt werden, sondern ebenfalls im Kontext medialer Environments zur Äußerung kommen. So wird es möglich, dass wir bildhafte Darstellungen von Verletzungen und Schnittwunden als wahrnehmungsnahe Zeichen auffassen können, welche direkt mit der persönlichen Erfahrung von Verletzungs- oder Schneideschmerzen korrelieren, und schnelle Kamerafahrten (*phantom rides, rollercoaster POV*) sowie *unsteady footage* eine gehemmte propriozeptive Synchronisierung zwischen Rezipient_in und medialem Artefakt auslösen können, so dass das Körperschema destabilisiert wird und sich die sogenannte *motion sickness* (*nausea*) in hohem Maße realisieren kann, oftmals als bewusst genutzter optischer Effekt im Horror- und Actionfilm. Selbst gustatorische Effekte sind nicht auszuschließen, so verweist der Phänomenologe Dieter Lohmar auf die Effekte der phantasmatischen Selbstaffektion während man einer Person beim Biss in eine Zitrusfrucht zusieht, wobei »Empfindungen, die nicht von äußeren

Gegenständen und auch nicht von unserem Leib herkommen, uns dennoch so vorkommen, als ob sie dies täten« (Lohmar 2002, 67). Die Selbstaffektion initiiert

> mit der Vorstellung von all dem, was mir z. B. eine Zitrone anschaulich gibt, überhaupt erst eine begründete Auswahl und Zusammenhang der geeigneten darstellenden Elemente in der Sinnlichkeit. (Lohmar 2008, 7)

Medien und interaktive Mediensysteme verfügen durch die Dynamik der Wahrnehmung über eine spezifische Anschlussfähigkeit für imaginative Prozesse. Sie sind Präsenzen mit einer raum-zeitlichen Bestimmtheit, jedoch sind sie mehr als ein passives Objekt. Sie folgen einem konsequenten Interaktionismus von Medium und Rezipient_in, wobei sich das Dazwischen als ein dynamischer, mediatisierter Raum konstituiert: weder nur Medium, noch ausschließlich Rezipient_in, sondern vielmehr eine systemisch-relationale Wechselbestimmung beider. Auch wenn die erwähnten Beispiele für Multisensorik und multimodale Wahrnehmung sehr erkenntnisreich sind, so muss bereits das Potenzial von zweidimensionalen Bildmedien (wie Fotografien, Illustrationen oder Gemälden) betont werden, da die Imagination bereits in diesen Fällen in der Lage ist, Wahrnehmungsattribute zu mobilisieren und assoziieren, die als Teilmenge subjektiver Erfahrungen mit dem visuellen Bildinhalt synchronisiert werden. Schon Maurice Merleau-Ponty argumentierte dahingehend, Bilder als imaginäre Projektionsfläche zu beschreiben:

> In der primordialen Wahrnehmung gibt es keinerlei Unterschied zwischen Tast- und Gesichtssinn. Erst die Wissenschaft vom menschlichen Körper bringt uns später bei, zwischen unseren Sinnen zu unterscheiden. Das erlebte Ding wird jedoch nicht auf der Basis von Sinnesdaten konstruiert oder rekonstruiert, sondern bietet sich von Anfang an als ein Zentrum dar, von welchem diese ausstrahlen. Wir sehen die Tiefe, das Samtene, die Weichheit, die Härte der Gegenstände – Cézanne meinte sogar: ihren Duft. (Merleau-Ponty 2003, 12)

Das sensorische und perzeptuelle System fungieren als unterschiedlich operierende Funktionsstufen des medialen Körpers, wobei die einzelnen Sinne oftmals in multisensorischer Wechselwirkung Codes generieren, die dann wiederum Trigger für das perzeptuelle System bereitstellen. Hier greift der Theorieansatz der intermodalen Konsistenz oder Kongruenz der Neurowissenschaften (z. B. Wolf Singer, Gerhard Roth), der von der Annahme einer sensorischen Hierarchie der sinnlichen Verarbeitung von Außenweltdaten ausgeht (vgl. Singer 2009, 105; Roth 1997, 322). Sensorische Inputs, die innerhalb des neuronalen Systems zu Perzepten werden, weisen demgemäß spezifische Grade von Intensität auf, je nachdem, welche exterozeptiven Sinne am Wahrnehmungsakt beteiligt sind. Der Tastsinn übernimmt hierbei eine Primärfunktion, hier ereignet sich das haptische Begreifen der Welt. Der Sehsinn ist nachgelagert und besitzt bereits Informationen durch den Tastsinn (also Raum, Ort, Lagebestimmung, Art und Weise von Objekten). An dritter Stelle befindet sich das Gehör, welches Atmosphären erkennen und serielle Zeit-Vorgänge kodieren kann (Musik, Sprache etc.), eine akustische Orientierung gilt allerdings als relativ unpräzise. Dann folgen olfaktorische und gustatorische Sinnlichkeit. Nicht zu vergessen sind allerdings vier eigenständige Sinnesdimensionen der

Interozeption, die als strukturelle Basissinne grundsätzlich unsere Wahrnehmungswirklichkeit konstituieren. Die Propriozeption bildet hier die Eigenwahrnehmung des individuellen Körperverhaltens im Raum aus (Lageveränderung, Ortsbestimmung, körperliche Reaktion wie Ausweichen oder Ducken etc.). Die Viszerozeption hingegen stabilisiert die nach Innen gerichtete Wahrnehmung der eigenen Organtätigkeiten. Thermozeption ermöglicht das Erfassen von Temperaturunterschieden (Hitze, Kälte, angenehme Wärme etc.) und die Nozizeption umfasst die Schmerzempfindung (der Stich- oder Schneideschmerz, Verbrennung, Kälteschmerz etc.):

> But perception is not just a matter of the classic five senses. Besides these five so-called exteroceptive senses seeing (visual), hearing (auditive), tasting (gustatory), smelling (olfactory) and touching (tactile/haptic), we also dispose of the senses of interoception: these are called proprioception, visceroception, thermoception, and nociception. Proprioception contains the vestibular sense and the sense of the concept of kinesthesia which is also called the sense of movement. The latter has been proved as a sense which includes muscle nerves activities. Visceroception means the perception of internal organs like hearing the blood flow through the veins, feeling one's heartbeat or sensing one's digestion. Thermoception is the sensing of heat and cold, and nociception means sensing pain (the latter are very closely attached to the haptic sense of touch). (Vgl. Gsöllpointner 2015, 112)

Dieses komplexe Sinnesgefüge innerhalb des sensorischen Systems ist kein schlichtes Mosaik von Sinnesimpulsen, sondern ein komplexes Netzwerk multimodaler Inputs (vgl. Talsma 2015). Diese Inputs dürfen nicht als Mechanismen fehlinterpretiert werden, die sich schlicht in unserem neuronalen System passiv im Sinne eines naiven Realismus abbilden (vgl. Mausfeld 2010), denn vielmehr sind die sensorischen Inputs als Erregungsmuster zu begreifen, die erst innerhalb neuronaler Konzeptordnungen zu Inhalten unserer Erfahrungswirklichkeit werden:

> Denn der Input ist stets nicht mehr als ein physikalisches Energiemuster, während alle Bedeutungskategorien gerade das Produkt mentaler Aktivität sind. (Mausfeld 2010, 6)

Phänosemiotische Zeichendynamik

Durch eine *phänosemiotische* Analyse soll die Offenlegung wahrnehmungstheoretischer und semiotischer Systemebenen von interaktiven Medientechnologien erreicht und eine ganzheitliche Perspektivierung innerhalb eines Zustandsmodells vorgenommen werden.

Die an der philosophischen Logik orientierte Darstellungsweise der *phänosemiotischen* Systemebenen (Abbildung 1) hat zum Ziel, zunächst die partizipierenden und ausgeprägten Variablen zu kennzeichnen und darüber hinaus Auskunft über die auffindbaren Systemebenen der verschiedenen *phänosemiotischen* Relationen zu geben. Die Aufschlüsselung der Systemebenen erfolgt als Formeldarstellung weiter unten. Das so entwickelte Modell der *Phänosemiose* präzisiert und kategorisiert die rezeptive Dynamik von verkörperten und mentalen Prozessen, während der oftmals multimodalen bzw. multisensorischen Verarbeitung von sensorischen Inputs und perzeptuellen Konzepten.

Die *Phänosemiose* wird bewusst an der prozessualen Systemrelation der Semiotik ange-

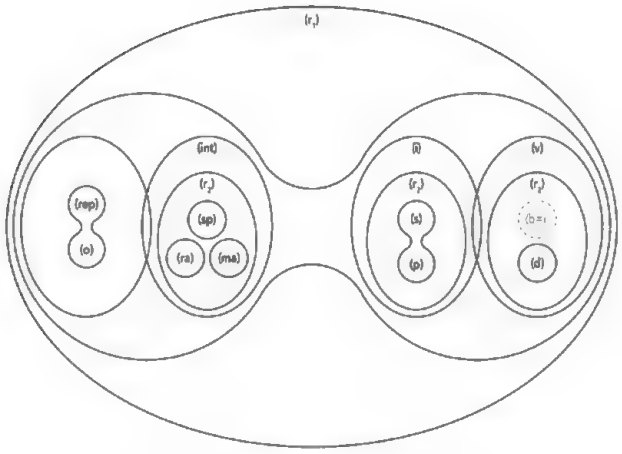


Abb. 1: Darstellungsweise der *phänosemiotischen* Systemebenen.

lehnt (mit Zeichenmittel, Objektbezug und Interpretant), um gezielt ein monokausales oder statisches Verständnis von Medium und Bedeutung zu verhindern, um dann im weiteren Verlauf ebenfalls die prozessuale Dynamik von Wahrnehmungs- und Zeichenprozessen zu integrieren:

> Kunstwerke sind Angebote zur Wahrnehmung. Die neuen Erkenntnisse über die Aufnahme und die Verarbeitung von Sinneseindrücken zeigen auch die Kunst in neuem Licht. (Franke 1974, 11)

Von einem Zeichen (s, sign) oder Zeichensystem lässt sich sprechen, wenn die primäre Relation (r_1) von Representamen (rep), Objektbezug (o) und Interpretant (i) zum Ausdruck gebracht wird (vgl. Seel 1991, 14). Wenden wir die Zeichenrelation s = r_1 (rep, o, i) an dem Beispiel einer Fotografie mit dem Motiv eines Apfels an, dann zeigt sich dieses Bildzeichen als eine primäre Relation (r_1) der Materialität des Fotos (rep), der fotografisch-apparativen Darstellung des Apfel-Motivs (o) sowie der mentalen Verknüpfung (i) dieser Zeichenebenen: der notwendigen und zeichenbindenden Fähigkeit, dass die ikonische Repräsentation des Apfels mit der kausalen (indexikalischen) Logik (der fotografischen Manifestation) eines echten Apfels in Verbindung gebracht wird. Weitere Anhaltspunkte, um den Interpretanten[7] näher zu spezifizieren, liefert Charles S. Peirce, der ihn ebenfalls mit dem Konzept »Geist« (Peirce 2000, 188) und der Ordnungsfunktion von »Sinneseindrücken« (Peirce 2000, 153) in Verbindung bringt. Hervorzuheben ist in moderner Perspektive besonders Lars Elleström, der die Wendung »cognitive import« (Elleström 2016) heranzieht.

Zeichen werden demnach besser verständlich, wenn diese als prozessuale Zeichenrelation aufgefasst werden, wobei ein Transferprozess die materielle Dimension aus Zeichenträger und Objektbezug umfasst, um dann den immateriellen Funktionshorizont des Mentalen zu integrieren. Mit Hinblick auf die multimodalen und poly-sensuellen Medientechnologien erscheint eine Erweiterung der primären Zeichenrelation notwendig, vor allem in Hinblick auf die Dynamik der Wahrnehmung. Während die Zeichenrelation s = r_1 (rep, o, i) bei einem Apfelmotiv (Fotografie) noch ausreichend ist, bedarf sie vor allem bei interaktiven Medientechnologien wie Video- und Computerspielen oder haptischen VR-Systemen (wie *Aireal*, Disney Research) oder olfaktorisch-gustatorischen VR-Systemen (wie *MetaCookie+*, Tokyo University) oder *Virtual-Comic*s (Entwickler *opamp*) einer erweiterten Systematisierung, da diese Systeme die verschiedenen intero- und exterozeptiven Sinnesmodalitäten des Rezipienten_in unterschiedlich adressieren.

Die Systematisierung erfolgt durch die Integration der Analyse-Variablen aus der Erforschung der *Virtual Reality* und den Prozessen des Empfindens medienbasierter Präsenz (*telepresence* oder *presence*). *Telepresence* (Abbildung 2) beschreibt das Phänomen einer »experience of presence in an environment by means of a communication medium« (Steuer 1995, 36).

Das Präsenzerleben vollzieht sich in mentaler und leiblicher Relation zu einem Mediensystem, wobei *presence* dann durch die Korrelation von *vividness* (Lebendigkeit) und *interactivity* (Interaktivität) hergestellt wird. *Vividness* integriert die Systemelemente des Umfanges einer medialen Erfahrung (*breadth*, b), abhängig von den beteiligten Sinnen des sensorischen Systems, und der medialen Intensität (*depth*, d), als Quantität und Qualität der Datenübertragung, Datenmenge, Datenformat, Speicherfähigkeit oder Prozessorgeschwindigkeit des technischen Systems. *Interactivity* integriert die Systemelemente *speed* (sp), als Reaktionszeit auf den medialen Input und Einwirkzeit der temporalen Partizipation am medialen Input oder Environment. *Range* (ra) beschreibt den Handlungs- und Aktionsradius der aktiven Manipulation, die Einflussnahme auf Elemente des medialen Environments und die eventuell entstehende Interaktion dieser Elemente untereinander. *Mapping* (ma) umfasst abschließend den Funktionshorizont der Verbindung von Rezipienten_in-Körper und Medium, wobei der Schwerpunkt auf der Funktionsweise und den Steuerungs- und Handlungspotentialen des Interface liegt.

Die *phänosemiotische* Zeichendynamik integriert den Funktionshorizont der *(tele)presence* in die Zeichenrelation $s = r_1$ (rep, o, i), um eine Modifizierung der materiellen Mediendimensionen des Representamen (rep) und des davon abhängigen Objektbezugs (o) sowie eine Anpassung der immateriellen Mediendimension des Interpretanten (i) zu erreichen. Der Interpretant wird erweitert, indem die Wahrnehmungsordnung der Relation und des Transfers aus sensorischen Daten und perzeptueller Erfahrungswirklichkeit (vgl. Mausfeld 2010) integriert wird. Der Interpretant (i) ist demnach selbst abhängig von einer sekundären Relation (r_2) aus sensorischem (s) und perzeptuellem (p) System: $i = r_2$ (s, p). Hier wird deutlich, dass die Verhältnisbestimmung von s und p noch einer Erweiterung bedarf, die sich selbst als eine Relation dritter Ordnung darstellen lässt.

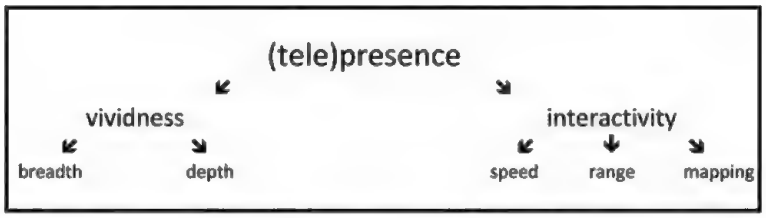


Abb. 2: Schematisches Gliederungsmodell der *(tele)presence*.

Werden die Theorieansätze aus Wahrnehmungstheorie, Zeichentheorie und Presence Research zusammengeführt, dann können die verschiedenen Ebenen der *Phenosemiotic Sign Relation* wie folgt dargestellt werden:

$$ps = r_1 [rep \Lambda o = int (r_2 (sp, ra, ma)) \Lambda i (r_2 (s (r_3a (tac, vis, aud, olf, gust) \Lambda r_3b (prop, visc, therm, noci)) \Lambda p)) = v (r_2 (\sout{b = i}, d))]$$

Die *Phenosemiotic Sign Relation* (ps) konstituiert sich durch drei grundsätzlich zu unterscheidende Systemrelationen auf verschiedenen deskriptiven Beschreibungsebenen (r_1, r_2, r_3a und r_3b).

Die primäre Relation (r_1) ist das Verhältnis aus Representamen (rep) und dem Objektbezug (o), wobei dieses *Und-Verhältnis* durch einen logischen Konjunktor ausgedrückt wird (Λ). Innerhalb der *phänosemiotischen* Relation rep Λ o findet eine logische Entsprechung und Gleichsetzung (=) mit den Systemgrößen der Interaktivität (int) statt, die ihrerseits durch die sekundäre Relation (r_2) von *speed* (sp), *range* (ra) und *mapping* (ma) gebildet wird.

Ergänzt wird die primäre Relation (r_1) durch den Interpretanten (i), der mittels *Und-Verhältnis* (Λ) in Beziehung gesetzt werden kann (rep Λ o = int Λ i). Der Interpretant (i) und dessen sekundäre Relation (r_2) aus sensorischem (s) und perzeptuellem (p) System lässt sich durch die tertiäre Relation von r_3a Λ r_3b des sensorischen (s) Systems weiter spezifizieren. Hier repräsentiert r_3a die Exterozeption des sensorischen Systems gemäß der Annahme einer Hierarchie der Sinne von Taktilität, Visualität, Audition, Olfaktorik und Gustatorik (tac, vis, aud, olf, gust). Hingegen repräsentiert r_3b die Interozeption des sensorischen Systems mit Propriozeption, Viszerozeption, Thermozeption und Nocizeption (prop, visc, therm, noci).

Innerhalb der *Phenosemiotic Sign Relation* befindet sich das Systemgefüge aus i (r_2 (s (r_3a Λ r_3b) Λ p) in einer logischen Entsprechung zu *vividness* (v), welche durch die sekundäre Relation (r2) aus *breadth* (b) und *depth* (d) gebildet wird. Innerhalb der logischen Darstellung kann breadth (b) jedoch als gekürzt (durchgestrichen) dargestellt werden, da es innerhalb von *presence research* das theoretische Äquivalent des Interpretanten (i) und dessen Systemrelationen darstellt: v (r_2 (~~b = i~~, d)).

Analytische Betrachtung von *Virtual-Comics* und Schlussfolgerung

In den jüngsten Entwicklungen im Bereich der Programmierung von virtuellen Prototypen lassen sich verschiedene Versuche ausmachen, um das Konzept des analogen Lesens in den Kontext der virtuellen Realität zu überführen. Hierbei handelt es sich konkret noch nicht um finale Endversionen für Konsumenten, sondern noch um modifizierbare und teilweise unausgereifte Entwickler-Anwendungen im Kontext von Kickstarter-Kampagnen.

Mit *Virtual-Comics* (*shared oculus community*, Entwickler *opamp*) liegt ein durchaus als funktionsfähig zu betrachtender Prototyp vor, dessen Anwendungstauglichkeit in der Entwickler-Szene und den einschlägigen VR-Foren bereits umfangreich getestet wurde, der allerdings derzeit noch nicht käuflich zu erwerben und nur direkt beim Entwickler zu beziehen ist (Abbildung 3).

Nach dem Start von *Virtual-Comics* befindet man sich innerhalb einer virtuellen und 3D-Darstellung des Weltalls, wobei der simulative Bildraum die Rezipient_in visuell einschließt (unter Einsatz eines h*ead mounted displays*). Selbst ein steiler Blick nach oben oder unten oder eine Körperdrehung nach hinten sind innerhalb der konstanten Raumerfahrung möglich. Über die *library folder* lassen sich beispielsweise nach Alphabet gespeicherte Comic-Dateien abrufen, wobei eine finale Auswahl dann über den Druck der Maustasten möglich wird. Je schneller und weiter der Kopf nach links oder rechts bewegt wird, desto höher ist die Geschwindigkeit der Visualisierung der Wegstrecke der einzelnen *folder*

(diese reichen von A bis Z und dann direkt anschließend von 1 bis 9). Während die *folder* am visuellen Sichtfeld vorüberziehen, wird die Dynamik und Geschwindigkeit der Bewegung mittels eines spezifischen Sounds repräsentiert (je schneller die Bewegung, desto schneller der Sound). Entscheidet sich die Leser _in für einen Comic und steuert dieser den zugehörigen *folder* an, wird mit dem Druck auf die Maustaste auf den Comic zugegriffen. In diesem Menübereich ist die Freiheit des Blicks und der Kopfbewegung eingeschränkt, da es innerhalb dieser Steuerungsebene konkret um die finale Auswahlentscheidung des Lesers geht. Der visualisierte Comic ist auf dieser Ebene von beiden Seiten mit Pfeilen flankiert, die auf das Moment der Auswahl verweisen, und im erweiterten Sichtfeld sorgen visualisierte Stopp-Schilder für die Markierung der Bild- und Blickgrenze (Abbildung 4).

Entscheidet sich der Leser für einen Comic, wird mittels Maustaste auf diesen zugegriffen. Mit dem eigentlichen Lesemodus des Readers wird letztendlich eine dritte interaktive Systemebene des Bildraums erreicht, wobei man den Comic (mit Blick auf die reguläre Titelseite) vor sich im simulativen Bildraum des virtuellen Universums schweben sieht. Mit der Steuerung der Maus (über das *scroll-wheel*) lässt sich dann die Distanz bzw. Nähe zwischen dem eigenen, virtuellen Betrachterstandpunkt und der visualisierten Comic-Seite bestimmen. Der subjektive Blick steht in der Rezeptionssituation in direkter Korrelation zur Kopfbewegung, denn die Veränderung der Lagebestimmung des eigenen Kopfes verändert neben dem individuellen Fokus auf die Seite ebenfalls die eigene geografische Position zur Seite (hoch, runter, links und rechts).

Ebenso sind individuelle Interaktionen mit der jeweiligen Seite möglich, die sich als eine irreale oder nicht-standardisierte Lesesituation beschreiben lassen, indem dann extreme Nahaufnahmen, Steilaufsichten und extreme Kadrierungen und Perspektiven (und damit extreme Erlebnisräume im VR-Szenario) möglich werden. Durch diese Dynamisierung der Betrachterposition entfaltet sich das visuelle Potenzial der virtuellen Raumdynamik, da erst der individuelle Blick die körperlich-partizipative Raum-Dimensionierung aktiv im Handlungsakt hervorbringt und letztlich

Abb. 3: Zach Johnson steuert in diesem Let's Play Video mit der Kopfbewegung (links, rechts) die Visualisierung der *library folder*.

Abb. 4: Im Auswahlmenü verweisen Pfeile auf die wählbaren Comics und Stopp-Schilder markieren die Bild- und Blickgrenze.

Abb. 5: Der Blick nach unten links sorgt hier für eine individuelle Anpassung des Betrachterstandpunkts auf den Bereich unten links.

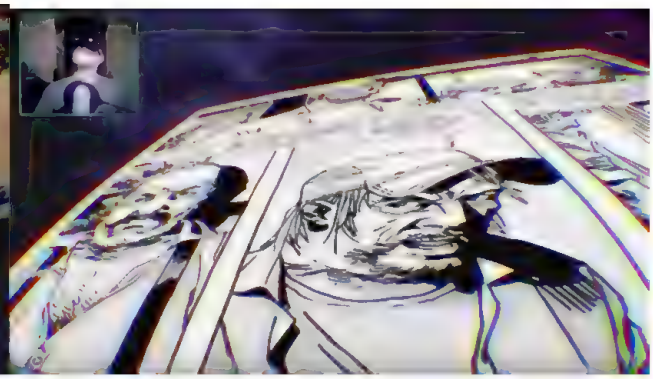


Abb. 6: In der extremen Froschperspektive befindet sich die Comic-Seite dominant vor dem Betrachter.

auch koordiniert (Abbildung 6). Hierdurch wird die Comic-Erfahrung zu einem propriozeptiven und visuellen Experiment, wobei es nicht ausschließlich um Lesevergnügen geht, sondern um das Ausloten der medialen und körperlichen Möglichkeiten im virtuellen Raum. Der VR-Raum ist die Gesamtheit des sichtbaren Weltalls, die Comic-Seite hat nur einen kleinen visuellen Anteil. Das Lesevergnügen bestimmt sich durch die Relation von verkörperter Betrachterperspektive und den extremen und durch den Rezipienten aktiv gesteuerten Darstellungsweisen der Comic-Seite.

Virtual-Comics zeigt sich als adäquates Beispiel eines immersiven Mediums, wobei der Immersionsbegriff explizit auf Medien angewendet werden kann, die ein leibliches Eintauchen thematisieren oder imaginative Annäherungen an ein Mediensystem beschreiben. Wichtiges Kriterium ist stets eine mögliche »Verringerung der Distanz *zwischen* Medium und Rezipienten« (vgl. Hochscherf/Kjär/Rupert-Kruse 2011, 10). Diese Verringerung generiert verschiedene Formen des Präsenzerlebens, die einerseits von den technisch-apparativen Möglichkeiten des Mediums und andererseits von den psychologischen Kompetenzen und Interaktionen des Rezipienten_in abhängen. Mit der Differenzierung von Matthew Lombard und Theresa Ditton lassen sich hier *perceptual immersion* und *psychological immersion* unterscheiden (vgl. 1997, k. S.).

> Erstere, die auch als technische oder apparative Immersion bezeichnet werden kann, beschreibt die Konstitution des Mediums als immersiv. Es wird folglich als multi-sensorische Reizquelle verstanden, welche die Sinne der Rezipienten mit vermittelten Informationen überflutet […]. Daneben bezieht sich die psychological immersion darauf, wie stark die mentale Modellierung der virtuellen Welt die geistigen Ressourcen der Rezipienten beansprucht.« (Hochscherf/Kjär/Rupert-Kruse 2011, 13)

Mit der Analyse der verschiedenen *phänosemiotischen* Zeichenebenen erhält man ein *analytisches Zustandsmodell* von *Virtual-Comics*, in welchem sich die verschiedenen relationalen Bezüge aus Zeichenträger(n), Objektbezügen und der prozessualen Dynamik des Interpretanten erfassen lassen (Abbildung 7). Der Vorteil der *phänosemiotischen* Analyse liegt in der Integra-

tion und Offenlegung wahrnehmungstheoretischer Anteile (expliziter Bezug zur *perceptual immersion*), die sich während der Medienrezeption ereignen, wobei hingegen das perzeptuelle System (p) die subjektive und bereits reflektierte Erfahrungswirklichkeit beschreibt.

In der Anwendung von ps = r_1 [rep Λ o = int (r_2 (sp, ra, ma)) Λ i (r_2 (s (r_3a (tac, vis, aud, olf, gust) Λ r_3b (prop, visc, therm, noci)) Λ p)) = v (r2 (~~b = i~~, d))] lässt sich der Zeichenträger (rep) selbst als mehrteiliger und multimodaler Medienverbund bestimmen: Das *head mounted display* generiert den visuellen Raum, die *positional camera* überträgt die physikalische Bewegung des Kopfes des Users in das virtuelle Szenario, die Maus dient als Auswahlinstrument sowie Steuerung für die Nähe-Distanz-Beziehung zwischen subjektiver Perspektive und Comic-Seite und die Tastatur fungiert als Basis-Interface. Die Objektdarstellungen oder zeichentheoretischen Objektbezüge stehen in einem gegenseitigen Wechselverhältnis, orientiert an einer Figur-Hintergrund-Beziehung, denn die virtuelle Repräsentation des Universums / Weltalls bestimmt selbst die visuelle Raumdynamik (Hintergrund) und die repräsentierte Comic-Seite bindet als zentrale Figur die primäre Aufmerksamkeit und wird zum körperlich-partizipativen Aufmerksamkeitsanker für Blick, Bewegung und Erfahrungsdynamik. In vertiefender Analyse steht *speed* für die Umsetzung einer sinnvoll austarierten Reaktionszeit und des Verhinderns störender Latenzzeiten im Kontext von subjektiver Kopfbewegung und der davon abhängigen Repräsentation der Comic-Seite. *Range* bezieht sich auf die räumlichen Freiheitsgrade der visuellen und propriozeptiven Interaktion mit der

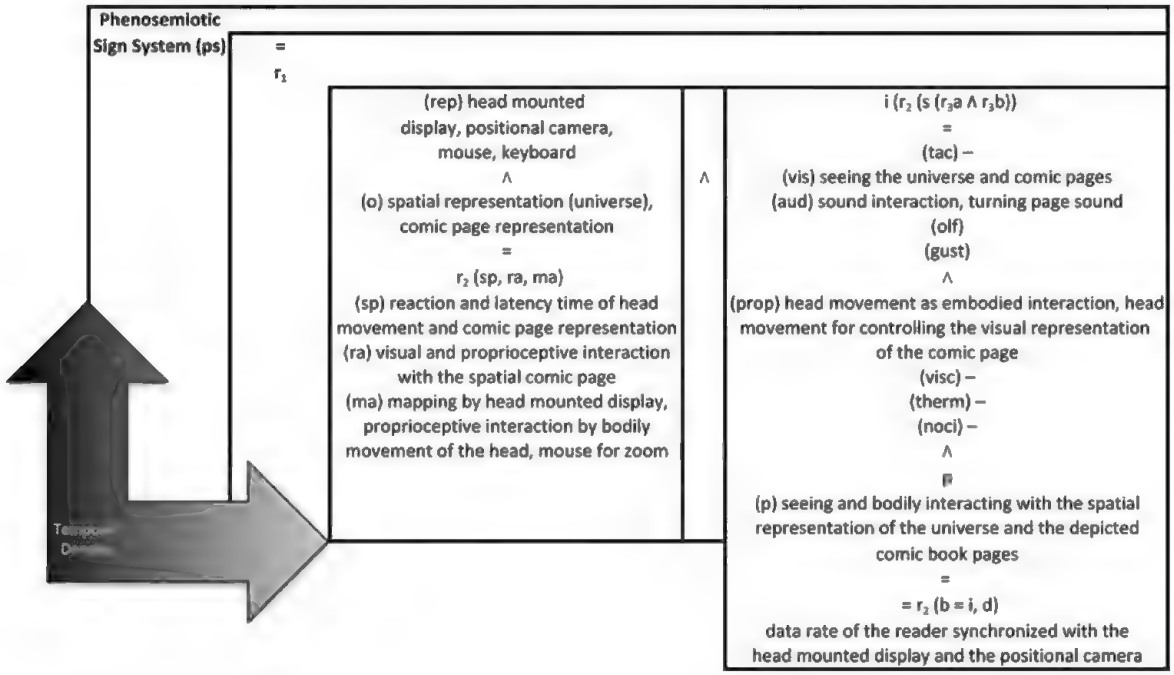


Abb. 7: Die verschiedenen Systemebenen von Virtual-Comics innerhalb der phänosemiotischen Dynamik.

Comic-Seite. *Mapping* steht für die realisierte Mensch-Maschine-Schnittstelle aus *head mounted display*, verkörperter Interaktion und der durch die Maus gesteuerten Nähe-Distanz-Beziehung. Die Funktionsstufe des Interpretanten gibt vertiefende Auskunft über eine Relation extero- und interozeptiver Wahrnehmungsdynamik und liefert die sensorische Begründung dafür, welche Sinnesbeteiligungen einen Einfluss auf die Bedeutungsstrukturen haben können. Der Exterozeption lassen sich hier die visuelle und die auditive Sinnesmodalität zuordnen, indem das Sehen den virtuellen Raum optisch erschließt und spezifische Handlungen mit dargestellten Objekten akustisch charakterisiert werden. Der dominante Rezeptions-Faktor wird durch die Interozeption (hier Propriozeption) bestimmt, da die subjektive Bewegung als eine synchronisierte und verkörperte Interaktion zu beschreiben ist, von der ausgehend der virtuelle Raum, die Menüführung und -logistik sowie die virtuelle Positionierung zur Comic-Seite erst hergestellt werden kann. Die extero- und interozeptive Dynamik steuern eine wahrnehmungstheoretische Rezeption, deren Effekt eine von Störimpulsen freie subjektive Erfahrungswirklichkeit (p) ist, in der sich die handlungslogischen Parameter mit den technischen Strukturen des Mediensystems synchronisieren. Schlussendlich zeigt sich hier die technische Dominanz und Notwendigkeit von *depth* als Bestimmungsgröße von Datenmenge und Datenübertragungsrate und technische Grundbedingung für das Funktionieren des Mediensystems.

Schlussüberlegungen

Die Erforschung des Comics hat in den letzten Jahren eine zunehmende produktive Vertiefung erfahren, da sich dem komplexen Artefakt vor allem mit interdisziplinärer Verve genähert wurde (vgl. Dolle-Weinkauff 2014, Wilde 2014, Wildfeuer / Bateman 2014). Dieser Artikel hat sich bewusst für eine andere, weniger herkömmliche Perspektive entschieden, um sich mit dem Analysegegenstand ›Comic‹ zu befassen, und daher explizit die Strukturgrößen der Wahrnehmung und der Medienmaterialität an den Ausgangspunkt der Überlegungen gestellt. Mit diesem Vorgehen konnte ebenfalls einer interdisziplinären Vorgehensweise gefolgt werden, da mit dem vorgeschlagenen Analyseverfahren der *Phänosemiose* einerseits die Wahrnehmungsbezogenheit und andererseits die Zeichenhaftigkeit von *Virtual-Comics* analytisch präzisiert wurden.

Die *phänosemiotische* Analyse (Abbildung 7) zeigt sich als ein geeignetes Werkzeug, um eine zeichentheoretische Systematisierung von Medien, in Verbindung mit den Aspekten der Wahrnehmung und den immersionsbestimmenden Kategorien, vorzunehmen. Diese Vorgehensweise mag zwar auf den ersten Blick ungewöhnlich, technisch und medienmaterialistisch erscheinen, sie wird aber genau dann notwendig, wenn die Menge der Technologien innerhalb eines Medienverbundes eine klare Zuordnung von Zeichenträger, Objekt und Interpretant erschwert, wenn nicht sogar völlig unmöglich macht. *Phänosemiose* orientiert sich dabei an der Logik der Zustandsmodelle und der informationstheoretischen Ästhetik:

> Die ›Informationsästhetik‹, die mit semiotischen und mathematischen Mitteln arbeitet, kennzeichnet die ›ästhetischen Zustände‹, die an Naturgegenständen, künstlerischen Objekten, Kunstwerken oder Design beobachtbar sind, durch Zahlenwerte und Zeichenklassen, das heißt aber, sie definiert sie als eine besondere Art von ›Information‹, eben als ›ästhetische Information‹, die relativ zu einer Quelle, das heißt einem Repertoire von Elementen oder materialen Mitteln gebildet wird. Die Theorie widmet sich zwar vorwiegend ›materialen‹ Problemen, ignoriert aber keineswegs die ›intentionalen‹. (Bense 1969, 7)

Bewusst wurde darauf verzichtet, den primären Fokus auf das Konzept des Comics als Medium sui generis zu legen, sondern das virtuelle – und damit notwendigerweise technologische – Systemgefüge von *Virtual-Comics* als Funktionshorizont eines virtuellen Meta-Mediums zu plausibilisieren.

Mit dem Fokus auf Technologie konnte ein produktiver Fokus auf die Materialität des Mediums *Virtual-Comics* gelegt und darüber hinaus ein erweiterter Analysegegenstand in den Comic-Diskurs integriert werden, der sich durch den Methoden- und Perpektivhorizont der *presence-evoking media technologies* (vgl. Lombard / Ditton 1997) sinnvoll ergibt. Denn bei *Virtual-Comics* geht es nicht um eine schlichte technologische »Einbettung in bestimmte Trägermedien« (Wilde 2016), wie beispielsweise innerhalb einer App oder eines Tablet-Readers, sondern um eine systematischere Hybridisierung des Comic-Artefakts mit den immersionsbestimmenden Kategorien *vividness* und *interactivity*, die sich erst vollständig über die VR-Technologie des *head mounted displays* realisieren lässt. Es sind demnach die Bestimmungsgrößen von *vividness* und *interactivity*, die auf Basis der technologischen Materialität und Systematisierung einen direkten Einfluss nehmen auf die Rezeptions- und Wahrnehmungsweise des Comics – stuff matters!

Literatur

Bense, Max: Einführung in die informationstheoretische Ästhetik. Grundlegung und Anwendung in der Texttheorie. Hamburg: Rohwolt, 1969.

Biocca, Frank et al: The Vision of Virtual Reality. In: Communication in the age of virtual reality. Hg. v. Frank Biocca u. Mark R. Levy Hillsdale (New Jersey): Lawrence Erlbaum Associates, 1995a, S. 3–14.

Biocca, Frank u. Mark R. Levy: Virtual Reality as a Communication System. In: Communication in the age of virtual reality. Hg.:Frank Biocca u. Mark R. Levy, Hillsdale (New Jersey): Lawrence Erlbaum Associates, 1995b, S. 15–32.

Czitrom, Daniel: Media and the American mind: From Morse to McLuhan. Chapel Hill: Univ. of North Carolina Press, 1982.

de Kerckhove, Derrick: Schriftgeburten. Vom Alphabet zum Computer. München: Wilhelm Fink Verlag, 1995.

Dolle-Weinkauff, Bernd: Vom Einzelbild zur Erzählung. Narrative Dynamik in Bildgeschichte und Comic. In: Auf dem Sprung zum bewegten Bild. Narration, Serie und (proto-)filmische Apparate. Hg. v. Lars C. Grabbe, Dimitri Liebsch u. Patrick Rupert-Kruse. Köln: Herbert von Halem, 2014, S. 81–113.

Driver, Jon u . Toemme Noesselt: Multisensory Interplay Reveals Crossmodal Influences on ›Sensory-Specific‹ Brain Regions, Neural responses, and Judgments. In: Neuron 57, January 10, 2008, S. 11–23.

Flusser, Vilém: Medienkultur. Frankfurt a. M.: Fischer, 1997.

Franke, Herbert W.: Phänomen Kunst. Die kybernetischen Grundlagen der Ästhetik, Köln: DuMont, 1974.

Grabbe, Lars C.: Homo Immergens. Immersion als Parameter für eine Medien- und Kulturtheorie medialer Hybridität. In: Visual Past. A Journal for the Study of Past Visual Cultures (open access), No. 1. <http://www.visualpast.de/archive/pdf/vp2015_0527.pdf>. 2015a. Letzter Zugriff am 20.06.2016.

Grabbe, Lars C.: Cyborgian Contact with Content? The Phenosemiotics of Interactive Media Systems. In: Cyborgian Images. The Moving Image between Apparatus and Body, Yearbook of Moving Image Studies (YoMIS). Hg. v. Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse u. Norbert M. Schmitz, Darmstadt: Büchner-Verlag, 2015b, S. 67–89.

Grabbe, Lars C. u. Patrick Rupert-Kruse: Phänomenologie / Aisthetik. In: Bild und Methode. Theoretische Hintergründe und methodische Verfahren der Bildwissenschaft, Hg. v. Netzwerk Bildphilosophie, Köln: Herbert von Halem, 2014, S. 95–105.

Gsöllpointner, Katharina: Digital Synesthesia. The Merge of Perceiving and Conceiving. In: Yearbook of Moving Image Studies: Cyborgian Images. The Moving Image between Apparatus and Body, Issue 1. Hg. v. Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz, Darmstadt: Büchner-Verlag, 2015, S. 102–127.

Hochscherf, Tobias; Heidi Kjär, u. Patrick Rupert-Kruse: Einleitung. Phänomen und Medien der Immersion. In: Jahrbuch immersiver Medien, 2011, S. 9–20.

Lohmar, Dieter: Über phantasmatische Selbstaffektion in der typisierenden Apperzeption und im inneren Zeitbewusstsein. Beitrag zur Konferenz »Attualida della Phenomenologia«, 2002. <http://www.ledonline.it/leitmotiv/Allegati/leitmotiv030304.pdf>. Letzter Zugriff am 20.06.2016.

Lohmar, Dieter: Phänomenologie der schwachen Phantasie. Untersuchungen der Psychologie, Cognitive Science, Neurologie und Phänomenologie zur Funktion der Phantasie in der Wahrnehmung (Phaenomenologica, 185). Springer: Dordrecht, 2008.

Lombard, Matthew u. Theresa Ditton: At the Heart of it All: The Concept of Presence. In: Journal of Computer-Mediated Communication, 3, 2. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/full>. 1997. Letzter Zugriff am 20.06.2016.

Malafouris, Lambros: Before and Beyond Representation. Towards an Enactive Conception of the Palaeolithic Image. In: Image and Imagination. A Global History of Figurative Representation. Hg. v. Colin Renfrew u. Iain Morley, Cambridge: McDonald Institute for Archaeological Research, 2007, S. 289–302.

Mausfeld, Rainer: Wahrnehmungspsychologie. In: Kiel Visual Perception

Lab, S. 1–30. <http://www.uni-kiel.de/psychologie/psychophysik/mausfeld/ Wahrnehmung.pdf>. 2010. Letzter Zugriff am 20.06.2016.

McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of Men. New York u. London: Routledge, 2001.

Merleau-Ponty, Maurice: Das Kino und die neue Psychologie. In: Philosophie des Films. Grundlagentexte, Hg. v. Dimitri Liebsch, Paderborn: mentis, 2003, S. 70–84.

Metzinger, Thomas: Philosophische Perspektiven auf das Selbstbewusstsein. Die Selbstmodell-Theorie der Subjektivität. In: Psychologie des Selbst. Psychologie Verlagsunion. Hg. v. Greve Werner. <http://www.philosophie.uni-mainz.de/metzinger/publikationen/SMT-light2UTB.pdf>. 2000. Letzter Zugriff am 20.06.2016.

Moles, Abraham A.: Informationstheorie und ästhetische Wahrnehmung. Köln: DuMont, 1971.

Mosbach, Doris u. Klaus Sachs-Hombach: Bildverwendungstypen. In: Glossar der Bildphilosophie, Ausgabe 1. <http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Bildverwendungstypen>. 2013. Letzter Zugriff am 04.11.2016.

Nanay, Bence: The Multimodal Experience of Art. In: British Journal of Aesthetics 2012, 52 (4), S. 353–363.

Nanay, Bence: Between Perception and Action, Oxford: Oxford Univ. Press, 2013.

O'Callaghan, Casey: Seeing What You Hear: Cross-Modal Illusions and Perception. S. 1–28. <http://caseyocallaghan.com/research/papers/ocallaghan-2008-Crossmodal.pdf>. 2008. Letzter Zugriff am 20.06.2016.

Peirce, Charles S.: Semiotische Schriften, Band 1. Hg. v. Christian J. W. Kloesel, Helmut Pape, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2000.

Roth, Gerhard: Das Gehirn und seine Wirklichkeit. Kognitive Neurobiologie und ihre philosophischen Konsequenzen, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997.

Sachs-Hombach, Klaus: Bildbegriff und Bildwissenschaft. In: Kunst – Gestaltung – Design, Heft 8. Saarbrücken: Verlag St. Johann, 2001, S. 3–26.

Sachs-Hombach, Klaus: Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft. Köln: Herbert von Halem, 2003.

Sachs-Hombach, Klaus u. Jörg R. J. Schirra: Anthropologie in der systematischen Bildwissenschaft: Auf der Spur des homo pictor. <http://jrjs.bplaced.net/www/Work/Papers/P11/P11-1/Anthropologie-Bildwissenschaft.pdf>. 2008. Letzter Zugriff am 20.06.2016.

Sachs-Hombach, Klaus u. Jörg R. J. Schirra: Medientheorie, visuelle Kultur und Bildanthropologie. In: Bildtheorien. Anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009, S. 393–426.

Seel, Norbert M.: Weltwissen und mentale Modelle. Göttingen: Hogrefe, 1991.

Singer, Wolf: Das Bild in uns. Vom Bild zur Wahrnehmung. In: Bildtheorien. Anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn Hg. v. Klaus Sachs-Hombach, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009, S. 104–126.

Stein, Barry E., Terrence R. Stanford u. Benjamin A. Rowland: The Neural Basis of Multisensory Integration in the Midbrain. Ist Organization and Maturation. In: Hear Res. 258(1-2), 2009, S. 4–15. doi:10.1016/j.heares.2009.03.012.

Steuer, Jonathan: Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. In: Communication in the age of virtual reality. Hg. v. Frank Biocca u. Mark R. Levy, Hillsdale (New Jersey): Lawrence Erlbaum Associates, 1995, S. 33–56.

Sutherland, Ivan: The ultimate display. Proceedings of the International Federation of Information Processing Congress, 2, 1965, S. 506–508.

Talsma, Durk: Predictive coding and multisensory integration. An attentional account of multisensory mind. In: Frontiers in Integrative Neuroscience, Volume 9, Article 19, 2015, S. 1–13.

Wiesing, Lambert: Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2005.

Wilde, Lukas R. A.: Was unterscheiden Comic-›Medien‹?. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung, Nr. 1, 2014, S. 25–50.

Wilde, Lukas R. A.: Comic. In: Glossar der Bildphilosophie, Ausgabe 1. <http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Comic#cite_note-3. 2016. Letzter Zugriff am 04.11.2016.

Wildfeuer, Janina u. John A. Bateman: Zwischen *gutter* und *closure*. Zur Interpretation der Leerstelle im Comic durch Inferenzen und dynamische Diskursinterpretation. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung, Nr. 1, 2014, S. 3–24.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Erstellt durch Grafikdesign James L. Hubbell B.A.

Abb. 2: Nach Steuer (1995).

Abb. 3: Virtual-Comics – Read Your Comic Books/Graphic Novels in Space!: https://www.youtube.com/watch?v=vMabX1xAgW0.

Abb. 4: Virtual-Comics – Read Your Comic Books/Graphic Novels in Space!: https://www.youtube.com/watch?v=vMabX1xAgW0.

Abb. 5: Virtual-Comics – Read Your Comic Books/Graphic Novels in Space!: https://www.youtube.com/watch?v=vMabX1xAgW0.

Abb. 6: Virtual-Comics – Read Your Comic Books/Graphic Novels in Space!: https://www.youtube.com/watch?v=vMabX1xAgW0.

Abb. 7: Lars C. Grabbe.

1] Zum semiotischen und medientheoretischen Problem der Bildverwendung siehe Mosbach und Sachs-Hombach (2013).

2] »Das Sensorische System, das evolutionär älter ist, übersetzt das auf die Sinnesrezeptoren treffende Energiemuster in sensorische Codes und transformiert diese so, dass sie an der Schnittstelle zum Perzeptuellen System lesbar sind.« (vgl. Mausfeld 2010, 15)

3] »Die internen Operationen des Sensorischen Systems basieren auf den physikalisch-geometrischen Datenformaten, durch die auch der Input charakterisiert wird (beispielsweise Linien, Kanten, konvexe Gebilde, Texturstatistiken), und sind rein inputbasierte Transformationen, wie Filterungsprozesse, Berechnungen von Luminanzgradienten oder andere mathematische Operationen auf dem Input. Das Sensorische System stellt eine Art Vorverarbeitung des sensorischen Inputs dar, der an die Anforderungen des Perzeptuellen Systems angepaßt ist. Über die Arbeitsweise des Sensorischen Systems ist vergleichsweise viel bekannt, da in der Psychophysik und der traditionellen Wahrnehmungspsychologie der Forschungsfokus auf diesem System liegt. Das Perzeptuelle System hingegen ist dadurch gekennzeichnet, dass seine internen Operationen auf einem logisch sehr viel mächtigeren und reichhaltigeren Vokabular basieren, nämlich auf einem umfassenden System von Konzeptformen. Das Perzeptuelle System läßt sich also gerade als das System von Bedeutungskategorien bzw. Konzeptformen auffassen, mit denen unser Wahrnehmungssystem biologisch ausgestattet ist.« (Mausfeld 2010, 15)

4] »Das sensorische System generiert sensorische Codemuster, die für das Perzeptuelle System eine Art Stichwortgeber dar[stellen], die spezifische Konzeptformen aktivieren (dies entspricht dem Konzept des Triggers in der Ethologie und dem Konzept einer Schnittstellenfunktion in der Theorie computationaler Systeme).« (Mausfeld 2010, 16)

5] Zustandsmodelle kommen aus der Kybernetik und kybernetischen Medientheorie. Hier wird über die Strukturen des Artefakts ein Rückschluss auf die Rezeption geschlossen (vgl. Bense 1969; Moles 1971).

6] Wahrnehmungsnahe Zeichen ereignen sich auf sensorischer Ebene quasi perzeptuell vorgelagert, bevor es zu einer Interpretation kommt. Aus diesem Grund ist der Bezug auf die multisensorischen Phänomene, wie z.B. McGurk, Mirror Box etc. überaus wichtig, um die Relation aus Wahrnehmung, Sensorik und Zeichenhaftigkeit explizit zu betonen.

7] »Der Bezug auf einen Interpretanten wird durch das ermöglicht und gerechtfertigt, was auch den Vergleich ermöglicht und rechtfertigt. Aber das ist offensichtlich die Verschiedenartigkeit der Sinneseindrücke. Wenn es nur einen Sinneseindruck gäbe, so brauchte man ihn weder zur Einheit zu bringen noch ihn als auf einen Interpretanten bezogen zu begreifen, und der Begriff des Bezugs auf einen Interpretanten würde erst gar nicht entstehen. Aber da es nun eine Mannigfaltigkeit der Sinneseindrücke gibt, haben wir eine Empfindung von Komplexität und Verworrenheit, die uns dazu bringt, einen Sinneseindruck vom anderen zu unterscheiden und sie dann, als unterschiedene, auf eine Einheit zu bringen. Nun werden sie erst auf eine Einheit gebracht, wenn wir sie insgesamt als unsere betrachten, das heißt, wenn wir sie auf einen Begriff als ihren Interpretanten beziehen. So entsteht der Bezug auf einen Interpretanten also durch die Verbindung verschiedener Sinneseindrücke, und deshalb verbindet er nicht einen Begriff mit der Substanz, wie es bei den anderen beiden Bezügen der Fall ist, sondern er vereinheitlicht unmittelbar die Mannigfaltigkeit der Substanz selbst. Er ist daher im Fortschreiten vom Sein zur Substanz der letzte Begriff in der Reihenfolge.« (Peirce 2000, 153)

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Familiale (Erinnerungs-)Objekte

Doing Family in zeitgenössischen Graphic Novels: Line Hovens *Liebe schaut weg* und Birgit Weyhes *Im Himmel ist Jahrmarkt*

Katrin Ullmann (Düsseldorf)

Line Hovens Graphic Novel zu einer deutsch-amerikanischen Familiengeschichte im kurzen 20. Jahrhundert in Deutschland beginnt mit der Ansicht eines stillen Raums. Kein Mensch ist da, nur zum Teil abgedecktes Mobiliar. Umzugskisten. Noch bevor die Geschichte losgeht, erinnern die Räume an das, was war. Längst bevor die Leser_innen auch nur eine Protagonistin oder einen Protagonisten kennengelernt haben, sehen sie die anonymen Spuren derer, um die es noch gehen wird.

Birgit Weyhe beginnt mit gezeichneten Familienfotografien: Das Bild einer Einschulung, eine alte Frau mit kleinem Hut. Ein Mann mit Kaiser-Wilhelm-Schnäuzer. Bilder von prägnanten Momenten, eine Taufe, ein Kinderportrait. Auf dem Cover und der ersten Seite der Graphic Novel[1] überwiegt die Vergangenheit.[2] Noch bevor die Geschichte beginnt, werden ihre möglichen Protagonist_innen kenntlich. Durch ihre Kleider, Haltungen und Inszenierung wiederum werden sie als historische Zeitzeug_innen lesbar, in ihrer Versammlung als Familie deutbar, noch bevor ein Wort geschrieben wird.

Wer sich Graphic Novels, die in den letzten Jahrzehnten erschienen sind, anschaut, dem muss die intensive Beschäftigung vieler Autor_innen mit eigenen wie fremden Familiengeschichten auffallen (vgl. auch Klingenböck, 123–126).[3] Doch werden diese Geschichten nicht allein über ihre Protagonist_innen erzählt, sondern immer wieder auch und vor allem über Dinge. In meinem Beitrag soll es deshalb um Objekte im Comic gehen, die die Vorstellung, eine Familie zu sein, mit herstellen und in der Zeit verdichten: Sie unterstützen die Kreation einer familiär (mit)geteilten historischen Zeit für die gezeichnete Geschichte, aber sie geben den Protagonist_innen – wie ich im Folgenden zeigen werde – auch eine Vorstellung von Familienzeit und -raum. Über die Dinge in (Zeit-)Räumen erst werden die Protagonist_innen zu Figuren mit Vergangenheit und Zukunft. Aber vor allem gewinnt über das wiederholte Zeigen und Darstellen der Gegenstände ›Familie‹ auch für die Leser_innen erst an Authentizität. Denn Erkenntnissen einer eher kulturwissenschaftlichen Familienfor-

schung[4] entsprechend sind auch ›Comicfamilien‹ nicht vor vornherein verwandt, sondern müssen es performativ immer wieder werden.

Anhand der von mir ausgewählten Untersuchungsbeispiele – Line Hovens (2008) *Liebe schaut weg* und Birgit Weyhes (2013) *Im Himmel ist Jahrmarkt* – soll im Folgenden den familiären (Erinnerungs-)Objekten in beiden biografisch inspirierten Comics und ihren jeweiligen performativen Funktionen für das

Abb. 1: Familiäres Beisammensein (Hoven 2008, 52).

»*Doing Family*« (Schier / Jurczyk, o. S.) nachgegangen werden. Damit möchte ich zudem einen vergleichenden Blick auf das familialbiografische, transgenerationelle Erzählen im Comic werfen, das in beiden Fällen auch ein Erzählen von der Geschichte des »extremen« 20. Jahrhunderts (Hobsbawm) und seiner »langen Schatten« (Assmann) ist.

Line Hovens Monografie *Liebe schaut weg* (2008) ist aus ihrer Diplomarbeit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Hamburg hervorgegangen.[5] Sie behandelt darin in vier Episoden die eigene transnationale Familiengeschichte.[6] Die Bildergeschichte wurde von ihr aus Schabkarton herausgekratzt. Wie bei einem Holzschnitt werden dafür aus dem dunklen Karton, einem Negativbild gleich, helle Linien, Flächen, Konturen und Schraffuren herausgearbeitet. Es handelt sich also um eine (zeit-)aufwendige, höchst präzise Arbeit. In der Ankündigung eines Workshops der Autorin heißt es zu dieser Technik: »Der Schabkarton ist eine fast vergessene Zeichentechnik. Die Besonderheit liegt darin, Bilder zu schaffen, die aussehen wie aus einem Film Noir oder von einem alten Holzschnitt. Wo setzt man Licht, und wo lässt man Dunkelheit regieren?« (Hoven 2014, o. S.) Für die Arbeit am Schabkarton brauche es »nur Liebe zum Detail, ein wenig Durchhaltevermögen und Mut zu Schwarz« (ebd.). Hoven zeigt also mit *Liebe schaut weg* eine Familiengeschichte in Schwarz-Weiß, die sich an die Ästhetik älterer Medien anlehnt und diese für die Darstellung der eigenen Familiengeschichte nutzt. Die familiären Episoden

werden dabei – unter anderem mit Möbeln, Kleidung, Frisuren aus der jeweiligen Zeit detailreich angereichert – durch die schwarz-weißen holzschnitthaft stillstellenden Bilder zu kleinen Miniaturen verdichtet.

Dieses Vorgehen lässt sich schon als erste Explikationsstrategie des Umgangs mit familiärer Erinnerung deuten, insofern sie die zu Erzählungen verfestigten familiären Geschichten damit sowohl in ihrer Statik kennzeichnet, als auch mit Details ausstattet. Objekten kommt daher in *Liebe schaut weg* eine wichtige Rolle zu, weil sie als materielle Erinnerungsträger der Geschichte eine formale Gestaltung geben sowie ihren Inhalt ausbilden, aber auch ergänzen.

Am nächsten Morgen war mein Ranzen wieder nackt.
Alle Bildchen waren heruntergekratzt worden.
Nur die Klebereste waren noch zu sehen.
Ich war untröstlich.
Wer konnte nur so etwas antun?
Onkel Carl war stolz auf sein Werk.
Abb. 2: Wechsel der Stilmittel (Weyhe, 173).

Birgit Weyhe beschäftigte sich bereits in ihrer Diplomarbeit *Ich weiß* (2008) mit »autobiographischem Erzählen im Comic« (Weyhe o. J., o. S.). Die Themen (Auto-)Biografie, Erinnern, Geschichte und Politik spielen in ihrem Werk insgesamt eine wichtige Rolle.[7] In *Im Himmel ist Jahrmarkt* (2013) behandelt sie – von der Autorin selbstgezeichnet und gelettert – ihre eigene Familiengeschichte, der Fokus liegt auf der Großelterngeneration.[8] Die schwarz-weißen Zeichnungen sind in der Regel fein gezeichnet, werden aber immer wieder für einzelne Panels durch andere Stilmittel durchbrochen. Dann werden die Linienführungen etwa wilder und expressiver, kraftvoller, zum Teil fast expressionistisch (u. a. Weyhe, 69; 71; 78; 189) oder auch im Gegenteil genauer, naturalistischer, dokumentarischer (u. a. ebd., 33; 92; 97; 99; 225; 236; 255). An wieder anderen Stellen finden sich stark reduzierte symbolhafte Zeichnungen, die an holzschnittartige Schatten-, Fabel- und / oder Fantasiefiguren erinnern (u. a. ebd., 177; 226f.; 251; 249; 258f.) oder Figuren stark überzeichnen (ebd., 226; 233; 243).

Mit den Stilwechseln werden zum Teil andere Quellen zitiert, in ihnen spiegeln sich drama-

tische Umbrüche, erweiternde Handlungsebenen oder auch Emotionen der Protagonist_innen. Dabei sind es häufig Dinge, die den Stilwechsel einleiten. An den Gegenständen zeigen sich auch die Emotionen der Protagonist_innen: Zum Beispiel anhand eines Schulranzens (Abb. 2), um dessen Gestaltung praktisch gestritten wird, der zugleich aber zum Aushandlungsgegenstand für das Ringen um familiäre Gestaltungsspielräume wird. Weyhe gelingt es so, die familiären Geschichten und Gegenstände mehrdeutig anzulegen. Diese Unbestimmtheit reflektiert zugleich auch Prozesse des familiären Erinnerns, in denen auch immer wieder um Deutungen gerungen werden muss.[9]

Familiarität stiften – Familiäre Rekonstruktionsarbeit anhand von (Erinnerungs-)Objekten

Familiarität entsteht, wie schon angedeutet, nicht von selbst, sondern muss immer wieder neu kreiert werden. Im Folgenden wird die Rolle von (Erinnerungs-)Objekten für eine solche familiäre (Re-)Konstruktionsarbeit analytisch in den Fokus rücken. Dabei werden verschiedene familienschöpfende Funktionen thematisiert, die für die Comics *Liebe schaut weg* und *Im Himmel ist Jahrmarkt* besonders zentral sind: Objekte werden dabei erstens als Marker für ein sich veränderndes Familiengedächtnis thematisiert. Sie dienen zweitens als Füllmaterial, mit dem neue familiäre Erzählungen gestiftet werden. Drittens sorgen sie als widerspenstige Zeitzeugen für Unruhe. Viertens werden Häuser und Räume, verstanden als Zuhause, zu familienstiftenden und familienstützenden Erinnerungsobjekten und fünftens werden über die Dinge auch familiäre Machtverhältnisse neu ausgehandelt.

Von der »Abbruchkante« der Familienerinnerung – Familiäre Erinnerungsobjekte als Marker für ein sich veränderndes Familiengedächtnis

Die Autorinnen widmen sich in den hier behandelten Graphic Novels den eigenen Familiengeschichten. Die Annäherung an diese Familiengeschichten erscheint dabei als erinnernde, rekonstruierende, recherchierende *und* künstlerische, imaginierende, erzählerische ›Stiftungsarbeit‹. Eine Narration in Bildern kann sich in der genauen Darstellung eines historischen Geschehens über verschiedene Panels und Handlungspfade hinweg auch schwerlich allein an bestehende Bildvorlagen halten. Vielmehr laden die Anforderungen geradezu dazu ein, auf Zuspitzungen und Straffungen sowie Vergegenständlichungen und (Bild-)Metaphern zurückzugreifen, um eine erzählerische Dramaturgie aufzubauen und eigene Bilder zu finden für Geschehnisse, die man zum Teil nicht erlebt hat. Diese umfassen dann in der Regel auch assoziative und imaginative Elemente. Dies wird beim familiären Erinnern besonders deutlich, weil hier intergenerationelle Verwobenheiten ebenso wie Wissens- und Gedächtnislücken besonders drastisch zu Tage treten. Bei Weyhes (2013, 14) *Im Himmel ist Jahrmarkt* zeigt sich dies anhand der herausfordernden Hausaufgabe der Tochter, für die Schule einen ›ordentlichen‹ Familienstamm-

baum zu rekonstruieren. Die Prekarität, die familiäres Erinnern stets ausmacht, weil familiäre Wissensbestände und die jeweiligen (Un-)Sagbarkeiten sich im Zuge des Generationenwechsels verändern, wird damit von ihr an den Anfang des Comics gestellt: Das gezeichnete Alter-Ego der Autorin konstatiert angesichts des »unübersichtlichen Stammbaums« (ebd., 14), den ihrem biografischem Kontext entrissenen persönlichen ›Überbleibseln‹ aus dem Leben der verstorbenen Großmutter (ebd., 7) und der völligen Abwesenheit solcher Dinge nach dem Tod ihres Vaters (ebd., 10), dass »[d]ie Abbruchkante der Familienerinnerung [...] unversehens näher gerückt« sei (ebd., 9).[10] Dem von der Großmutter vererbten Teeservice, vielen Fotos, Schmuck und Bildern fehlen die familiäre, erzählerische Einbindung, der Stammbaum bleibt lückenhaft, die Tochter unzufrieden mit dem unzureichenden Wissen der Mutter (ebd., 15). Dass diese ›Lücken‹ nach dem Tod der nahen Angehörigen besonders auffallen, verwundert nicht, weil zu diesem Zeitpunkt die familiäre Aufmerksamkeit häufig besonders intensiv auf die Verstorbenen gerichtet ist (vgl. Halbwachs, 59). Weyhes gezeichnetes Alter-Ego (re-)konstruiert zu Beginn des Comics daher die verblassenden Spuren und eignet sich über Gespräche mit den »verbliebenen« Verwandten, ihre »Geschichten und Anekdoten« sowie »Fotos und Unterlagen« Ausschnitte aus der Lebensgeschichte der Großelterngeneration neu an (Weyhe, 15f.). Damit wird bereits zu Beginn der Bildergeschichte deutlich auf die eigene Bilder evozierende Zeugenschaft von Gegenständen verwiesen: Geschirr, alte Rechnungen, Fotos oder auch der von Weyhes Tochter angefertigte, unvollständige Stammbaum (u. a. ebd,, 7–9; 14; 19; 44; 92; 97; 99; 146; 150; 164; 167) werden so – zeichnerisch übersetzt – im Status des familiären Fundstücks gehalten, das zwischen individueller und kollektiver Erinnerung changierend Assoziationen, Geschichtsfetzen und Bilder der vermeintlichen Vergangenheit und der mit ihr verbundenen Deutungsmöglichkeiten hervorruft. Die Assoziativität, die dieses familiäre Erinnern ausmacht, wird etwa in den losen, sich überschneidenden Textpassagen deutlich, die im Kopf der (Comic-)Autorin durch die ererbten Fotoalben ausgelöst werden.

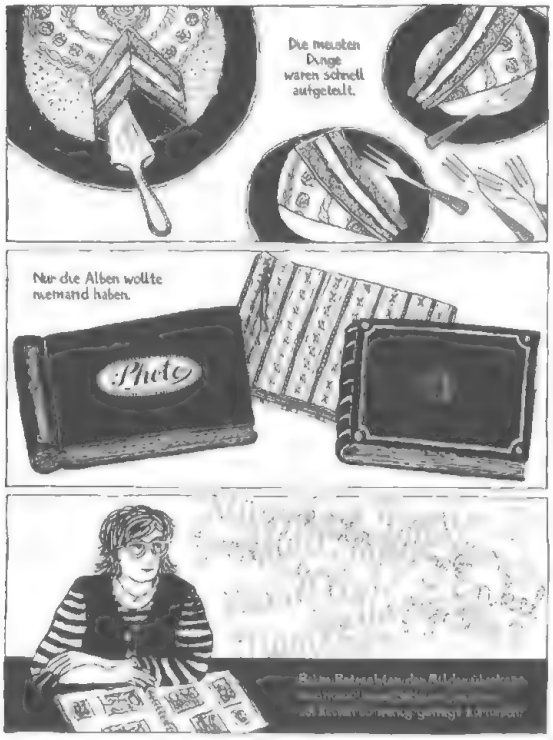


Abb. 3: Die ererbten Dinge (Weyhe, 8).

Angesichts der aus dem Nachlass gewählten Dinge wird aber auch die Begrenztheit des familiären Wissens reflektiert: Anhand der ›weitervererbten‹ Fotoalben und ihrer Protagonist_innen, die der Autorin ohne die

Abb. 4: Zuordnungsprobleme anhand des familiären Fotoalbums (Weyhe, 9).

zugehörigen familiären Narrationen seltsam fremd bleiben, führt Weyhe die Zuordnungsprobleme und eigenwilligen Interpretationen der familiären Erinnerungswelten durch die Nachgeborenen vor, indem sie deren Kontingenz herausstellt: Ein längliches Panel zeigt zwei gezeichnete ›Fotos‹. Der dunkle Untergrund, auf dem die Bilder mit gezeichneten Klebeecken ›befestigt‹ sind und die helle Schrift, mit der sie kommentiert werden, erwecken dabei den Eindruck, dass es sich um ein Fotoalbum handelt.

Zwei Schriften – und damit zugleich zwei Zeitebenen und Zeitzeugen – kommentieren diese ›Fotos‹. Die eine Schrift erscheint dabei als die des Familienalbums – bzw. die der unbekannt bleibenden Albumbesitzer_in, vermutlich Weyhes Großmutter –, die wiederum die Bilder ihrer Vorfahren einordnet und datiert. Und dann ist da Weyhes Schrift. Als Erzählerstimme der Geschichte und der Erbin des Albums versucht sie die Bilder ebenfalls zu deuten. Doch trotz der Ursprungsbeschriftungen der Bilder fehlt es ihr dafür an Informationen. Und so stellt sich der Versuch, anhand der Bilder aus dem familiären Erinnerungsalbum auch nur erste Zuordnungen zu treffen, wer die Menschen auf den Bildern jeweils sind, als herausfordernd dar. Die Protagonist_innen des Albums, die durch ihre ›Verewigung‹ im Album von den Vorfahren noch als wichtig markiert wurden, sind so der nachgeborenen Erzählerin und ihrer Tochter bereits entrückt: Bilder wie Beschriftungen des Albums bieten ein wenig sicheres Wissen über die Familie an, vielmehr lose, vielfältig interpretierbare Spuren. Daran, dass Katze und »Dame« in Weyhes Fantasie dadurch um einen Namen konkurrieren und der siebzehnjährigen als »Omi« Betitelten keine eindeutigen Enkel zugeordnet werden können, werden die Begrenzungen der ererbten, objektgebundenen familiären Erinnerungen sichtbar gemacht. Die hier nur angedeutete daraus hervorgehende Irritation – der etwa später durch die Frage der Tochter, warum die Mutter denn »nix« weiß, nochmal Ausdruck gegeben wird (Weyhe, 15) – fällt umso deutlicher ins Gewicht, weil es sich beim Fotoalbum eben um ein *Erinnerungs*medium handelt, das hier jedoch angesichts des sich verändernden kommunikativen Gedächtnisses der Familien an Präzision und Funktion einbüßt. Doch, wie bereits angedeutet, bedeutet das nicht, dass die sich so auftuende Kluft zwischen den familiären Vorgängern und ihren Nachkommen nicht überbrückt werden und durch Zusatzwissen ausgeglichen bzw. angereichert werden kann. Schon der Soziologe Maurice Halbwachs verdeutlicht die notwendige Willkürlichkeit von Erinnerungsprozessen, wenn er über das Bild des verstorbenen Vaters schreibt:

> In dem Maße, als es in die Vergangenheit zurückweicht, ändert es sich, weil manche Züge sich verwischen und andere hervortreten – je nach der Perspektive, aus der man es betrachtet, d.h. je nach den neuen Verhältnissen, in denen man sich befindet, wenn man sich ihm zuwendet. Alles, was ich an Neuem über meinen Vater und auch über jene, die mit ihm in Berührung kamen, erfahre, alle neuen Urteile, die ich über die Epoche fälle, in der er gelebt hat, alle neuen Überlegungen, die ich anstelle, lassen mich – je fähiger ich werde nachzudenken und über je mehr Vergleichsmöglichkeiten ich verfüge – dazu neigen, sein Bildnis zu ›retuschieren.‹ (Halbwachs, 59)

Gesichter wie Geschichten werden durch nachträgliches Wissen angereicht und wo nötig retuschiert. Es entsteht »[e]in in anderen Bildern enthaltenes Bild, ein in die Vergangenheit zurückversetztes Familienbild« (ebd., 58). In *Im Himmel ist Jahrmarkt* wird deutlich auf solche (re-)konstruierenden Prozesse Bezug genommen. Das notwendig unvollständige Erinnern und das Vorgehen bei der Arbeit an der familiären Erinnerung wird auch in der Bildsprache transparent gemacht: In einem Panel zeigt Weyhe das eigene ›Strickwerk‹, das verschiedene Maschen aufnimmt und – wie der begleitende Text ausweist – die bestehende »Lücke« (im Familiengedächtnis) mit »dem vorliegenden Buch« füllt (Weyhe, 16). Für die gerade erst erschienene Neuauflage von *Im Himmel ist Jahrmarkt* (2016) bildet dieses Strickwerk gar das Cover.

Das Comicbuch als zu schaffender und offen rekonstruierter familiärer Gegenstand steht damit noch deutlicher als schon bei der Originalausgabe am (Neu-)Beginn der familiären Sinnstiftung. Es wird auch in der Einleitung als metareflexiver Verweis und angebotene Antwort auf die Fragen der Nachgeborenen abgebildet: Als Produkt der familiären Spurensuche, das die Leser_innen in der Hand halten und auf das sie zeitgleich im Panel blicken, steht das Buch zugleich am Anfang und am Ende der Geschichte und gibt damit einen Ausblick auf sich selbst (ebd.). Als Abschlusspanel der Vor- und Entstehungsgeschichte vor dem Beginn des eigentlichen Plots beschließt der gezeichnete Comic als Ergebnis also die Geschichte und öffnet sie zugleich.

Neben der zeichnerischen Aufnahme von familiären Dingen, ihren Übersetzungsleistungen und Grenzen bildet der Comic *Im Himmel ist Jahrmarkt* als Produkt einer familiären Spurensuche damit von vornherein selbst (auch) einen familiär markierten *Gegenstand*. Nimmt man ihn als über sein Dasein als Buch hinaus ernst, so wird deutlich, dass er später als ›Antwort‹ und kreative Dokumentation vielleicht selbst wieder zur Frage werden und als weitere Quelle zur Verfertigung von

Abb. 5: Buchcover der Neuauflage von *Im Himmel ist Jahrmarkt* (Weyhe 2016).

Familiengeschichten taugen kann.[11]

Es zeigt sich damit die familienstützende Wirkung von gezeichneten Dingen, die als Erinnerungsträger, unabhängig von ihrer tatsächlichen Historizität, zu Zeugen des Familienseins werden können. Gleichzeitig bietet die familiäre Spurensuche wohl gerade durch die im Folgenden noch genauer zu besprechende visuelle Rückkopplung an Symbole der historischen Zeit auch eine Anschlussfähigkeit für das familiäre Erinnern fremder Familien(geschichten) und kann damit als familiär-erschließbares Vergleichswerk taugen, das Fragen zur eigenen Familie anzuregen vermag.

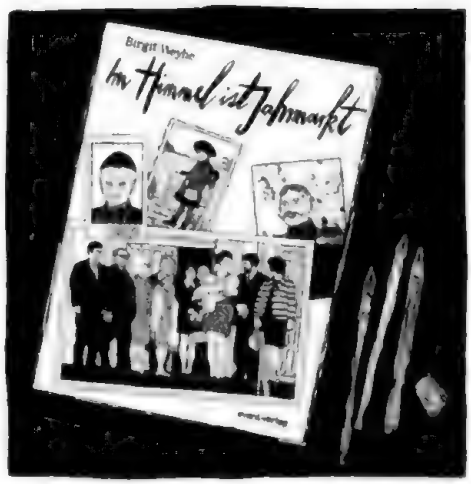


Abb. 6: *Im Himmel ist Jahrmarkt* als Produkt wie Ausgangspunkt der familiären Spurensuche (Weyhe, 16).

Familiäres Lückenfüllen: Kreation und Integration neuer (Erinnerungs-)Objekte

Doch Weyhes Arbeit geht über die einfache Rekonstruktion der eigenen Familiengeschichte noch deutlich hinaus, denn sie hat – so macht sie in der einleitenden Episode von *Im Himmel ist Jahrmarkt* in einem Panel, das sie am Schreibtisch zeigt und das damit den Produktionsprozess der (Familien-)Geschichte offenlegt, deutlich – das Offenbleibende, »den Rest dazu erfunden« (ebd., 16). Die mit dem Verweis auf das eigene ›Dazu-Erfinden‹ erfolgte Offenlegung der eigenen Arbeitsform und der eigenen Position zum Thema bildet als eine Art Prolog den Einstieg in *Im Himmel ist Jahrmarkt*. Diese durch die Reflektion des eigenen Vorgehens geschaffene Transparenz erinnert dabei an ethnologische Forderungen nach der Offenlegungen der eigenen Position zur besseren Einordnung von Verzerrungen für die Leser_innen (Sluka / Robben, 2). In einem Workshop erklärt Weyhe, dass das ›Dazu-Erfinden‹ von Elementen zur erzählten Familiengeschichte nicht einfach frei der Fantasie entspringt, sondern auf intensiver Recherchearbeit beruht, die weit über den familiären Rahmen hinausgeht (Weyhe, Workshop 02.06.16). Die Suche nach der eigenen Familiengeschichte wird damit zugleich zur historischen Arbeit. Diese Adaptionen gehen, wie die Autorin im Workshop berichtet, so weit, dass fehlende Familienfotos von ausgewählten Mitgliedern, über die wenig erhalten geblieben ist, durch Bildvorlagen in Form von auf dem Flohmarkt gefundenen alten Fotografien ersetzt werden. Auch andere historische Vorlagen, etwa aus zeitgenössischen Kinderbüchern, werden eingearbeitet. All diese Fundstücke finden sich jedoch später nicht eins zu eins im Comic, sondern werden von der Autorin zeichnerisch aufgenommen, aber dabei auch verändert und für die eigene Geschichte und ihre Protagonist_innen adaptiert. Im Comic werden die Übergänge zwischen ›authentischem‹ und gefundenem Mate-

rial weder zeichnerisch oder textuell markiert, das Vorgehen unterstreicht aber die aktive ›Stiftungsarbeit‹ der Autorin, die damit über eine einfache Rekonstruktion von Familienarchiven weit hinausgeht. Deutlich wird damit eine fast bricolagierende, bastelnd-erfinderische Suchbewegung, die historisches Material sowie auf dem Flohmarkt gefundene Fotografien zusammenführt und mit eigenen wie recherchierten Familienerinnerungen und Mythen zu einer neuen Geschichte verwebt. Statt zu behaupten, eine möglichst ›authentische‹ oder gar ›wahre‹ Familiengeschichte zu rekonstruieren, wird also von der Autorin bewusst an und mit den Leerstellen gearbeitet: Sie werden aktiv mit anderen Bildern gefüllt, ergänzt oder konterkariert. Dieses Verweben von familiärem und historischem Bildmaterial und Wissensfragmenten lässt sich an einem Panel verdeutlichen, das Weyhes Großmutter Marianne und ihre Schwester Lea im November 1918 mit anderen Kindern beim Laternespiel zeigt (Weyhe, 38): Das Bild der Laterne laufenden Kinder hat Weyhe einer historisch-

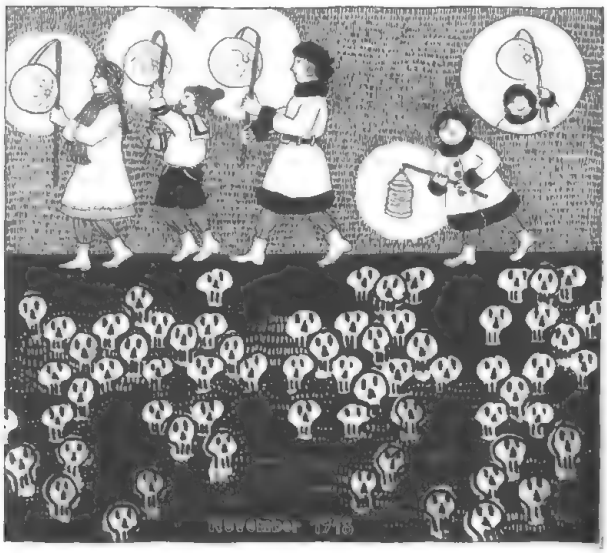


Abb. 7: Laternelauf und Geschichte (Weyhe, 38).

zeitgenössischen Zeitschrift entliehen (Weyhe, Workshop 02.06.16). Sie ersetzt für ihre Geschichte zwei Kinderfiguren durch eigene familiäre Protagonistinnen und macht es damit zu einem Familienbild. Während dieses entleihende ›Verwandtmachen‹ im Comic selbst unreflektiert bleibt, das hier vor sich gehende *doing family* also an dieser Stelle den Leser_innen gar nicht vorgeführt wird, werden andere Bild-Kombinationen deutlich markiert: So lässt die Autorin die Kinder nicht mehr einfach auf einer normalen Straße gehen, sondern der vermeintlich sichere Boden unter ihnen wird von ihr durchsetzt mit Totenschädeln und mit der Zeitangabe »November 1918« versehen.

Durch das Zusammenspiel von zeitgenössischer Motivik, historisierender Jahreszahl, Todessymbolik und kindlicher familiärer Protagonist_innen im Laternelauf wird ein Fragment von Familiengeschichte erzeugt, das sowohl dazu erfunden als auch historisch verdichtet ist. Die so ähnlich immer wieder in *Im Himmel ist Jahrmarkt* stattfindenden Ergänzungen, Erfindungen und Neuanordnungen von familiärem und historischem Material lassen sich damit als weiterer Aspekt des aktiven familiären (Wieder-)Herstellungsprozesses, als »*doing family*« (Schier / Jurczyk, o. S.) lesen. Nicht nur anhand von ›familiären‹ Dingen, sondern auch von ›familiarisierten‹ entsteht eine Geschichte darüber, wie die Familie zu dem ›wurde‹, was sie nun ›ist‹ (Bohnenkamp, 74). Dafür müssen Vorstellungen des Familie-Seins und Familie-Werdens kommunikativ wie assoziativ verhandelt werden, denn *doing family* umfasst »praktische […] und symbolische […] Verschränkungsleistungen individueller Lebensführungen

im Kontext von Familie«, die die Familie erst als »zusammengehörige Gruppe« definieren und inszenieren (Schier / Jurczyk, o. S.). Verwandtschaft erscheint damit nicht als etwas Essentialistisches, sondern vielmehr als »kontingente soziale Praxis« (Butler, 255). »Erst durch unsere Fantasie – unsere Bilder, Mythen und Rituale – erhält Familie ihre Bedeutung.« (Gillis, 13) Dabei gibt es laut Gillis häufig ein Bemühen, »ideale Familien zu konstruieren und aufrechtzuerhalten« (ebd., 12). Dieses Bemühen habe dazu geführt, »Wohnzimmer in Familienporträtgalerien« und »Speicher in Archive« zu verwandeln (ebd.). »Unsere Häuser sind Minimuseen voller Erb- und Erinnerungstücke der Familie.« (ebd.) Auf eben dieses – zum Teil verbliebene, zum Teil um ›erfundene‹ Fundstücke ergänzte – Sammelsurium des familiären Erinnerns greift Weyhe für ihre Bildergeschichte gestalterisch zurück. Dabei passiert in einer reflektierten Form, was bei der Aneignung von Geschichten der Eltern und Großeltern durch die Kinder und Enkelkinder fast zwangsläufig geschieht: Die Geschichten werden »nicht nur auf ihre eigene Weise interpretier[t], sondern auch völlig neu gestalte[t], ergänz[t] oder entstell[t]« (Welzer et al. 2003, 19).[12] Auch im alltäglichen familiären Miteinander vollziehen sich solche Neu- und Nachgestaltungen, dann allerdings als Teil eines gemeinsamen intergenerationellen Verfertigens von Geschichten, etwa in Form des Wieder- und Wieder-Erzählens (ebd.). Die Wiederholung und Einübung ist dabei von besonderer Bedeutung, denn gerade weil die (groben) Geschichten allen bereits bekannt sind, wirken sie kollektivierend und damit traditions- und familienkonstituierend (ebd., 19f.). Dass es dabei in der Rezeption, Aneignung und Wiedergabe zum Teil zu eklatanten Verzerrungen und Umdeutungen kommt, negiert die Vorstellung des geteilten Kollektivs nicht, weil es ja gerade um die Bestätigung einer gemeinsamen Geschichte geht (Welzer et al 2003, 196; Welzer / Lenz 2007, 7–10). Familie wird auch darin als »kollektives Konstruktionsprinzip kollektiver Realität« (Bourdieu, 128) sichtbar, die sich über viele Ebenen verwirklichen kann. Eine wichtige Orientierung bietet dafür die Einbindung von historischen wie familiären Ereignissen.

Familiäre (Erinnerungs-)Objekte und historische wie familiäre Erzählzeit

In dem bereits beschriebenen Panel mit den Laterneläufer_innen (Abb. 7) gibt Weyhe die Jahreszahl »1918« an, zusammen mit den Totenschädeln wird so der Schrecken und das große Sterben des Ersten Weltkrieges angerufen. Gleichzeitig sieht man die Laterneläufer_innen. Als Dritte läuft Marianne, die ältere Schwester (Weyhes Großmutter), mit runder Laterne, wie sie die anderen Kinder auch haben. Lea, ihre kleinere Schwester, läuft unzufrieden mit ihrer kleinen eckigen Laterne hinterher, von einer ebenfalls runden Laterne träumend (Abb. 2; Weyhe, 38). Die ›große‹ Geschichte des Ersten Weltkriegs und die Beziehung der Schwestern wird so in einem Panel verhandelt, Familiengeschichte in einen gesellschaftlichen Bezugsrahmen eingeordnet. Es wird also eine doppelte Anbindung und Markierung des Geschehens vorgenommen: Zum einen innerhalb einer familiären Erzäh-

lung und damit innerhalb einer familiären Zeitrechnung, die sich im Comic unter anderem an Orten, Geburtstags- und Sterbejahren sowie Schlüsselereignissen orientiert, zum anderen in der ›historischen‹ Zeit und ihren Zäsuren. Wie bei der familiären Erinnerung werden damit zwei ›Alben‹ zusammengebracht: Ein ›Familienalbum‹, das u. a. familiäre Ereignisse, Erinnerungen und Konflikte festhält, und das »wissensbasierte ›Lexikon‹« bzw. Geschichtsbuch, das eine Chronologie historischer Ereignisse dokumentiert, ordnet und beurteilt (Welzer et al 2003, 10). Beide ›Alben‹ stehen im gemeinsamen ›Familienschrank‹[13], werden aber im Alltag häufig schwerlich zusammengebracht, insofern es zu Deutungskonflikten zwischen beiden Narrationen kommen kann (ebd., 10f.). Erzählerische Leerstellen, Unterschlagungen und Übertreibungen ebenso wie fehlende Passgenauigkeit sind hierfür typisch. Doch wie das Panel mit den Laternen zeigt, sind individuelles, kollektives und familiäres Erinnern notwendig aufs Engste verbunden, verspinnt sich das gelebte Leben doch stets zwischen historischer Teilhabe und privatem Mikrokosmos (Welzer 2008, 218). Für *Im Himmel ist Jahrmarkt* ebenso wie für *Liebe schaut weg* ist deshalb auch die Gestaltung eines historisierenden Settings entscheidend, in dem Kleidung und Accessoires ebenso wie Atmosphäre und Ereignisse einen Zeitraum kreieren, in dem die Protagonisten in ihrer Zeitgenossenschaft sowie ihrer Familienzugehörigkeit glaubhaft werden. Durch die Hinzugabe von zeit- wie plotrelevanten Informationen und der konzisen Abbildung und Einbindung von ›Dingen‹ als Erinnerungsobjekte werden beide Graphic Novels als ›Familienalben‹ mit den ›Geschichtsbüchern‹ ›ihrer‹ Zeit eng verknüpft. Dies kann für die Geschichte des Zweiten Weltkrieges auch komplexe familiäre Aushandlungen erfordern, wie Line Hovens *Liebe schaut weg* zeigt.

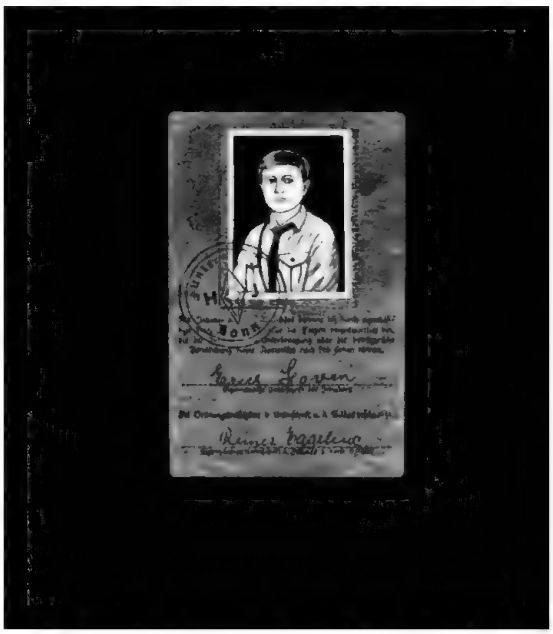


Abb. 8: Hitler-Jugend-Ausweis von Erich Hoven (Hoven 2008, 20).

Verdächtige Dokumente – Herausfordernde familiäre (Erinnerungs-) Objekte in *Liebe schaut weg*

Hovens aus Schabkarton herausgekratzte Familiengeschichte *Liebe schaut weg* erinnert schon allein in der spröden Materialität der Kratz-Technik an alte Familienalben. Ihre Panels zeigen neben den Protagonist_innen der Geschichte familiäre wie zeitgebundene, fastdokumentarisch erscheinende Erinnerungstücke: eine Waschmaschinenrechnung, Fotoalben, Radios, Zeitschriften (Hoven 2008, 45; 20f., 42f., 62f., 53).[14] Neben der deutsch-amerikanischen Familiengeschichte, die sukzessive verknüpft wird,

wird ein ebenfalls fragmentarisch bleibendes Zeitporträt vom Vorabend des Zweiten Weltkrieges bis in die 1970er Jahre hinein entworfen. Das familiäre Gewordensein und Werden in der Zusammenkunft der deutschen wie der amerikanischen Familien, um die es im Comic geht, wird auch hier als familiäres Werden und Finden reflektiert, das episodenhaft historisch lange Zeiträume zu verbinden vermag. Vor allem über Gegenstände wird dabei Episode für Episode nicht nur eine Einbindung in eine historisch-markierte Zeit geschaffen, sondern die sehr genau in Szene gesetzten Dinge bieten auch Anhaltspunkte, was die Protagonistinnen der (Familien-)Geschichte(n) beschäftigt, was sie charakterisiert und wovon sie träumen. Die in den Episoden als ›Familienobjekte‹ gekennzeichneten Gegenstände werden zu ›Zeitkapseln‹, die als Erinnerungsobjekte Fragmente der familiären wie historischen Zeit speichern. Jeder Episode, ob in Deutschland oder Amerika angesiedelt, wird dabei jeweils ein Erinnerungsstück vorweggestellt (Hoven 2008, 7; 23; 45; 65; 89). Die Dinge gehen damit ihren Protagonisten voraus bzw. werden markiert als das, was (als Erinnerungsanlass und familiäre Quelle) bleibt: So führt zum Beispiel ein Ausweis der Hitler-Jugend in die erste Familienepisode um Hovens Großvater Erich ein (ebd., 7). Der von der Autorin aus dem schwarzen Schabkarton herausgearbeitete Ausweis wird links auf einer schwarzen Doppelseite, die der eigentlichen Geschichte voransteht, platziert und damit fast wie ein Ausstellungsstück oder Beweisstück präsentiert.

Der in Bonn ausgestellte Ausweis zeigt einen ernst blickenden Jugendlichen als Mitglied der nationalsozialistischen Jugendorganisation. Noch bevor die dem folgende Geschichte den Hitlerjungen Erich Hoven als Radiobastler vorstellt, der zumindest kurzzeitig vom unerwarteten Genuss einer Symphonie des jüdischen Komponisten Felix Mendelssohn Bartholdy auf einem ›Feindsender‹ erschreckt scheint (ebd., 16f.), wird mit dem Ausweis darauf angespielt, was potentielle Familienarchive über eine Teilhabe des Großvaters am NS-Regime enthalten haben. Dabei ist die Geschichte hinter dem ›Fundstück‹ – ob tatsächlich familiär tradiert und dokumentiert oder von Hoven erfunden oder ergänzt – komplexer als der HJ-Ausweis zunächst suggeriert. Der Ausweis aber bietet einen greifbaren Erzähl- und Erinnerungsanlass, um diese Komplexität auch erzählerisch zu entwickeln, und eignet sich damit auch familientheoretisch überzeugend zum Einstieg in Erichs Geschichte. Diese ist ohne tradierende wie tradierte Gegenstände gar nicht denkbar, erst durch ihre symbolhafte Verdichtung in einzelnen Erinnerungsobjekten ruft die Familiengeschichte Erinnerungen an, werden diese sichtbar und sinngebend verdichtet: Neben den Protagonisten (Erich Hoven, seine Freunde und seine Eltern) und dem für die Episode zentralen HJ-Ausweis, mit dem als Dokument der NS-Zeit Fragen von Schuld und Verwicklung markiert werden, werden zudem auch Erichs Radio und die Komposition (»Overture 7« (ebd.)) als Verkörperungen anderer Einflüsse – und vielleicht eines familiären Wunsches nach Entschuldigung – in der ersten Episode der Geschichte handlungsrelevant. Die Radioszene selbst ist dabei vieldeutig, weil Erichs Erschrecken als Reaktion auf das Hören der

Komposition vielfältigen Spekulationen Raum lässt. So kann man die Geschichte unter anderem als Geschichte einer Irritation lesen, in der Erichs Selbstbild durch den Genuss der Musik des jüdischen Komponisten kurzzeitig ins Wanken gerät, insofern damit die erlernte NS-Ideologie in Frage gestellt wird. Man kann sein Erschrecken aber auch allein als Angst, etwas falsch gemacht zu haben, lesen, denn der empfangene englische (Fremd-)Sender ist verboten. Selbst die Körperhaltung des Jungen, wenn er mit hängenden Schultern nach der Radioszene das nächste Mal zur Hitlerjugend geht (ebd., 18), lässt sich nicht eindeutig als Betroffenheit deuten, geht er doch zu Beginn der Episode fast ebenso gebeugt zur Schule (ebd., 9). Die Kraft von Hovens Geschichte liegt genau darin, dass sie deutungsoffen bleibt – für Interpretationen der Familie, aber auch der Leser_innen. Gleichzeitig erscheint die Geschichte über *Mendelsson*[15] als familiär erzählbar auch noch nach dem Krieg, erlaubt sie doch – wird sie wohlwollend gedeutet – einen Moment der Identifikation mit dem als überfordert interpretierbaren jugendlichen Großvater zwischen Anpassungsbedürfnis, Liebe zur Musik und (technischer) Revolution. Hier sei an Welzers (2003) Studie zur Tradierung des Holocaust im Familiengedächtnis erinnert, die zeigt, wie es familiären Sinnstiftungsprozesse gelingt, die Täterschaft im Familiengedächtnis zu relativieren oder sogar in Widerstand umzudeuten, weil man die Bilder der eigenen Verwandten nicht mit dem historischen Wissen über Täterschaft und Massenmord zusammenzubringen vermag.

Die Geschichte um den noch jungen Erich Hoven endet mit einem weiteren Dokument aus der ›Familienschatzkiste‹, wie bei Weyhe handelt es sich dabei um eine Familienfoto-

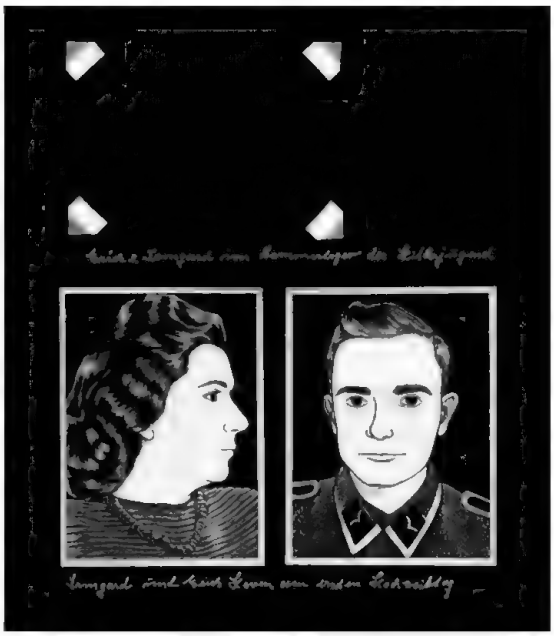


Abb. 9: Leerstellen im familiären Fotoalbum (Hoven 2008, 20).

grafie: Eine Doppelseite aus dem familiären Fotoalbum schließt diese erste Episode der sich entspinnenden deutsch-amerikanischen Familiengeschichte ab und gibt wiederum Aufschluss über familiäres (Nicht-)Erinnern und seine Bindung an Dinge (Hoven 2008, 20f.). Das Fotoalbum bezeugt also auch hier wieder mehr, als es auf den ersten Blick zeigt: (Un-)Sagbarkeiten, Abnutzungen, Anordnungen. Ohne viele Zusatzinformationen wird auf der Doppelseite des Fotoalbums Auskunft über weitere Entwicklungen in Erichs Leben und die Erweiterung der Familie um neue Mitglieder (seine spätere Frau und seine Kinder) gegeben. Die Fotos zeigen damit die weitere familiäre Entwicklung im Zeitraffer – inklusive der Hervorhebung

von ›Leerstellen‹.[16] Deutlich *nicht* zu sehen ist auf der ersten Doppelseite ein fehlendes, aber handschriftlich kommentiertes Foto des Kennenlernens von Erich und Irmgard, Erichs späterer Frau, in einem »Sommerlager der Hitlerjugend« (ebd., 20).

Durch das fehlende Foto wird eine mögliche retrospektive Zensur bzw. Leerstelle in der familiären Erzählung angedeutet. Gleichzeitig findet sich ein Foto von Erich als Angehörigem der Luftwaffe neben dem seiner Frau. Die kommentierende Handschrift des Albums kennzeichnet beide Fotos mit dem Hinweis auf den – offenbar aufgrund der Kriegswirren getrennt verbrachten – ersten Hochzeitstag (ebd.). Auch auf den Fotos sind es die Dinge, hier die Uniform, die mehr verraten als die abgelichteten Gesichter. Die in den Fotos angelegte NS- und Kriegsgeschichte bleibt auch hier gerade in der ausbleibenden Kommentierung höchst präsent in ihrer Abwesenheit. Diese (Nicht-)Erzählung wird später wiederaufgenommen, wenn Charlotte – die amerikanische Freundin des Sohnes Reinhard – angesichts des bei seinen Eltern noch im Flur hängenden Soldatenportraits des Vaters nach deren Kennenlernen fragen wird (ebd., 75). Der Sohn bleibt passiv in seiner Antwort: Die Eltern redeten nicht über diese Zeit (ebd.). Mit der Wiederaufnahme von familiären Bildern in unterschiedlichen Kontexten wird damit – wie zuvor bei der von Weyhe reflektierten Aneignung von Fotos durch die Nachgeborenen – ein jeweils neuer interkultureller wie intergenerationell wechselnder Deutungskontext sichtbar: Je nach Einbindung und Betrachter werden die Bilder der Vorgänger den Nachgeborenen fremd oder – wie hier im Rahmen der Verbrechen des Zweiten Weltkrieges – sogar verdächtig. Zuvor noch als selbstverständlich Geltendes wird in Frage gestellt, zum Teil sogar zensiert. Auch das Ringen um das Familiengedächtnis und seine Grenzen und Leerstellen lässt sich also als Teil des *doing family* lesen: Eine erzählbare Familiengeschichte wird kreiert, zensiert und wo nötig neu angeordnet oder eben, etwa aus Sicht der Nachgeborenen – im Comic durch Charlotte, Hovens Mutter –, wieder zu entschlüsseln, aufzudecken und nach eigenen, neuen Sinnstiftungsbedürfnissen zu ordnen versucht. Am Schweigen von Reinhard als Sohn, aber zeigt sich: Auch bei hartnäckigem Schweigen und großen Leerstellen ist der Impuls, das gemeinsame Familiensein prozessual zu gestalten und aufrechtzuerhalten, stark.

Wer genau im Fotoalbum die Information zu den Fotos in Form der familiären Kommentierung festhält oder die nicht mehr zeitkonformen, verdächtig gewordenen Bilder möglicherweise verschwinden lässt, bleibt unklar. Die genaue Autorenschaft des ›Familienalbums‹ ist damit – wie häufig bei familiären Fotoalben – unbekannt und kann nur von Eingeweihten noch entziffert und (etwa anhand von vertrauten ›Handschriften‹) zugeordnet werden. Es lässt sich jedoch vermuten, dass im Fall der Hovens, Erichs Eltern, wahrscheinlich die Mutter, als ›Hüter(in) der Familiengeschichte‹[17] das Album führte und damit die Vorgängergeneration die frühe Familienerinnerung lenkte bzw. diese sinnstiftend in Bilder und Schrift – selbst eine Art Bildergeschichte wie der Comic, der sie nun zeigt – sortierte. Gleichzeitig sind die abgebildeten Seiten der Fotoalben immer

auch Auswahl und Zusammenstellung der Autorin und familiären Akteurin Line Hoven selbst, die darin als Ordnungsinstanz und übergreifende Erzählerin – wie es auch der Klappentext des Buches beschreibt – bildlich ihre Familiengeschichte verdichtet und bestehende Bilder neu zusammenführt. Dabei gibt es – auch dies wie im ›außerfiktionalen‹ Leben – verschiedene ›Fotoalben‹, die nebeneinander bestehen und unterschiedliche Handlungsstränge abbilden. Nicht nur die Familienerinnerungen und Einordnungen von Hovens deutscher Herkunftsfamilie, auch die des amerikanischen Familienteils werden aufgenommen (ebd., 42f.). Die Alben werden durch verschiedene Handschriften voneinander abgegrenzt und als vielfältige familiäre Quellen markiert, die erst sukzessive und durch die familiäre Weiterführung durch die Enkelin Hoven zu einem neuen Buch werden. Gleichzeitig stellt sich die Frage, wie mit einer zensierten (und nicht lediglich verlorenen) Geschichte umzugehen ist, beziehungsweise wie sich auftuende Lücken – und hier zeigt Hoven einen Weg – offenzulegen sind, und sei es nur als Moment des Verdachts.[18]

Räumliche Erinnerungsobjekte – ›Historische‹ Ausstattung, Raumbeziehung und Zuhause

Neben den Familienalben – die wir bei Weyhe in ganz ähnlicher Form als Einleitung der Lebensbiografien der Großelterngeneration finden[19] – und der einführenden Darstellung von Erinnerungsstücken aus den ›Familienarchiven‹ fallen bei Hoven vor allem die Präzision der Darstellung, Anordnung und Zeichnung der historischen Objekte in allen dargestellten familiären Episoden auf. Ereignisse (z. B. festgehalten in Filmbildern (ebd., 58f.), zeitgenössische Zeitschriften (»Constanze«; Hoven 2008, 52f.), Mobiliar (z. B. Mid Century Design; ebd.; Abb. 1) aber auch Kleidung (z. B. Schlaghosen; ebd., 94), verweisen auf Zeitspuren, die sich zurückverfolgen lassen und geben mit etwas Recherche Hinweise auf den historischen Zeitpunkt, an dem die Erzählung jeweils angesiedelt ist. Plastisch wird dies etwa an der Episode »Flucht in die Zukunft«, die ihren Titel schon der frühesten westdeutschen Science-Fiction-Heftromanreihe – namens »Utopia« – entleiht, die zwischen 1953 und 1968 in 596 Ausgaben beim Erich Pabel Verlag erschien (ebd., 46; Lutteroth 2008, o. S.). Sie widmet sich einem kurzen Abschnitt aus der Jugend von Hovens Vater Reinhard. Dieser wird mit seiner Mutter von einer Menschenversammlung in der Straße angelockt und verfolgt dann zufällig auf einem in einem Schaufenster der Bonner Innenstadt stehenden Fernseher den Start einer Rakete (ebd., 58f.). Spätestens anhand der kurz danach folgenden Weihnachtsbilder aus dem familiären Fotoalbum von 1958 verstärkt sich die Gewissheit, dass der raumfahrtbegeisterte Reinhard zuvor mit dem Start der Rakete zugleich das frühe Wettrüsten in den Kosmos der beiden Großmächte Amerika und Sowjetunion erlebt, vermittelt durch das in Deutschland noch neue Bildmedium Fernsehen. Die Geschichte bekommt damit einmal mehr auch eine historische Rahmung. Es lässt sich annehmen, dass ohne solche oder ähnlich chronologisierende Verweise auf das ›Geschichtsbuch‹ der Familienerzählung der Kontext fehlte, der

die familialen Protagonist_innen auch als Zeitzeug_innen markiert.

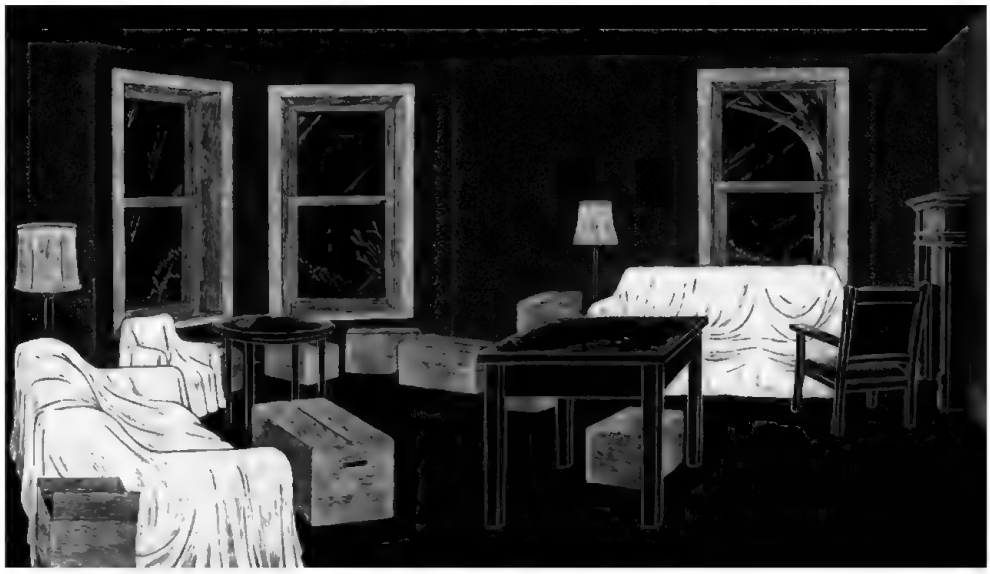


Abb. 10: Eingangsbild von *Liebe schaut weg* (Hoven 2008, 4f.).

Über die Entstehung des Comics und die familiären Verknüpfungen, die wiederum in die Gegenwart der zeichnenden Autorin hereinragen, erfährt man als Leser_in von *Liebe schaut weg* nichts. Hoven selbst tritt – wie sich allerdings nur aufgrund der Namen und des Klappentextes vermuten lässt – in der Geschichte erst zum Schluss als Kind in Erscheinung. Die Familiengeschichte endet in den 1970er Jahren mit einem Aufbruch und einer Heimkehr: Die kleine Tochter macht sich mit den deutsch-amerikanischen Eltern von Amerika auf nach Deutschland (ebd., 92). Wie auf Cover und Eingangsbild sehen wir wieder ein Gebäude: Die Mutter steht mit der Tochter vor dem (un-)bekannten Haus der Großeltern in Bonn und auf die Frage der Tochter, wann sie nach Hause gehen, antwortet sie: »We are at home, honey.« (ebd., 94) Das letzte Panel des Buches zeigt die Fassade des neuen Zuhauses; was hinter den Fenstern passiert, bleibt im Verborgenen (ebd.).

Mit dieser Ankunft in einem noch (un-) bekannten Zuhause wird verdeutlicht, dass das Zuhause nicht immer als ein (noch) realer Ort verstanden werden muss, sondern auch etwas bereits Verlorenes symbolisieren kann. ›Zuhause‹ erscheint dann – und das trifft wieder für beide Comics zu – eher als Erinnerung denn als tatsächlicher Ort (Gillis, 1). Dazu passt die von mir bereits in der Einleitung zitierte Eingangsszene aus *Liebe schaut weg*, das Zimmer mit den abgedeckten Möbeln.

Dem Bild beigefügt findet sich ein Woody Allen Zitat: »I wonder if a memory is something you have or something you lost...« (zit. n. Hoven 2008, 5). Erinnerungen an ›Zuhause‹ zeigen sich damit auch in *Liebe schaut weg* an mehr Bedürfnisse geknüpft als der »tatsächliche Bestand an Wohnungen und Häusern [...] befriedigen kann.« (Gillis, 186) Die Idee des Zuhauses oder auch von konkreten Häusern wird also wesentlich für die Idee, eine Familie mit einem eigenen und distinkten Ort und einer ebenso besonderen Identität zu sein. Für Hovens Comic, in dem Architektur eine wesentliche Rolle spielt, da sie in der Mehrzahl der Panels in zahlreichen Innen- wie Außenansichten inszeniert wird (u. a. Hoven 2008, 5f.; 8; 11; 14f.; 18; 24; 32f..; 40f.; 48; 56; 58; 62f..; 72; 84f..; 94), bilden Häuser, (Innen-)Räume von Häusern sowie Autos und Städte als materielle

Erinnerungsorte bzw. -objekte nicht einfach nur Kulissen, sondern verhandeln stets auch Bindungen. Familiär markierte ›Behausungen‹ und Verräumlichungen zeigen jeweils variierend Vertrautheit, Enge, Gesellschaft und Gemeinschaft an. Die Protagonist_innen

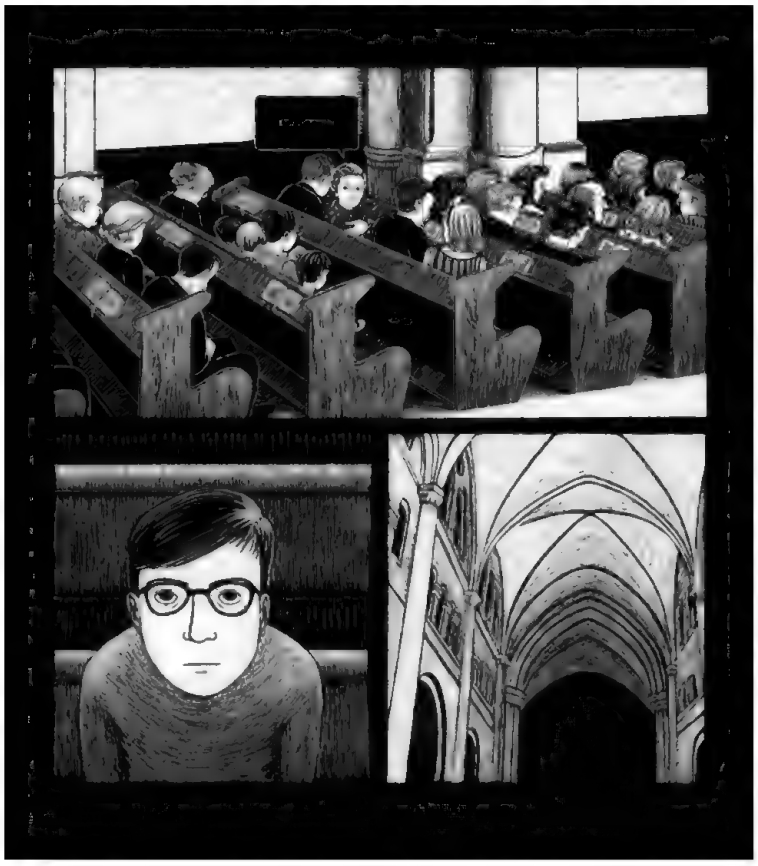


Abb. 11: Weltraum, Kirchenraum, familiärer Freiraum (Hoven 2008, 48).

agieren dabei stets innerhalb der Möglichkeitsräume einer (oft bedrückenden) familiären Architektur der Nachkriegszeit. Selbst auf den ersten Blick nicht familiäre Räume wie eine Kirche, ein Zeitungsladen oder ein Brauhaus stehen dabei für familiäre Haltungen und verhandeln individuelle Freiheiten und Beengungen. In einem kirchlichen Raum mit seiner vorgegebenen Sitzordnung in Bonn 1958 tritt das erste Mal die Mutter von Reinhard aus der zweiten Familiengeneration aktiv mit ihren strikten Regeln auf (ebd., 47–49): Beim sonntäglichen Gottesdienst wird Reinhard von ihr beim Lesen des Science-Fiction-Hefts *Utopia* erwischt (ebd.).

Der kirchliche Raum mit seiner strengen wie spartanischen Sitzordnung scheint die Strenge der Mutter noch zu unterstreichen. Figur und Architektur nähern sich so an. Gleichzeitig geht der Blick des von Science-Fiction und Raumfahrt begeisterten Sohnes nach oben, doch da ist nur der hochgespannte Baldachin der Kirche. In einem gut sortierten Kaufmannsladen dagegen bietet der Vater dem Sohn – vor der Mutter verheimlicht – den Kauf eines weiteren »Schundhefts« an (ebd., 54f.). Mit den unterschiedlichen Räumen und den damit assoziierten Dingen wird so jedem Elternteil eine unterschiedliche Haltung zugeschrieben, die sich auch in einer Zwischenszene im 1950-Jahre-Wohnzimmer spiegelt. In dieser Szene plädiert die Mutter für Strenge und wundert sich, wo die unliebsamen Science-Fiction-Hefte immer herkommen. Der Vater wiederum zeigt sich mit Hinweis auf seine eigene Radiobegeisterung in dem Alter seines Sohnes dessen Begeisterung für Science-Fiction-Heften gegenüber offen. Auch das Thema Raumfahrt, das den Sohn fasziniert, begründet eine eigene Raumordnung, verweist es doch auf Ausbruch, Überschreitung und Raumeinnahme (ebd., 46; 58–61).

Ein neuer Raum wird im Comic aber zunächst nicht von Reinhard, sondern von

seiner späteren Frau Charlotte, die als Studentin aus den USA nach Deutschland kommt, entdeckt (ebd., 66–68). Ihr erst folgt Reinhard ins Ausland und wird dort an der Sprache, die er für seinen Beruf als Arzt benötigt, scheitern, so dass Frau und Kind schließlich mit ihm und für ihn nach Deutschland zurückkehren (ebd., 90–92). Angedeutet wird damit ein sich umkehrendes *go west*, weil Reinhard seine Jugendfantasie vom amerikanischen Aufbruch in die Zukunft hier ebenso aufgibt wie sein Vater seine technisch-futuristisch deutbaren Radiofantasien zuvor. Die neue Raumüberschreitung liegt also bei seiner amerikanischen Frau und bei der noch kleinen Tochter, die sich wiederum das neue Zuhause in Deutschland erst aneignen müssen. Die familiäre Leistung, auch Konflikte und Distanzen zu überbrücken und dennoch und immer wieder neu eine Familie zu werden und gemeinsame Räume zu kreieren und wiederzuerobern, wird hier als Herausforderung, aber auch als Chance sichtbar. Die Räume und das jeweilig dargestellte Zuhause gehen damit über die reinen Familienhäuser weit hinaus.

Die Idee eines gemeinsamen, spezifischen ›Zuhauses‹ wirkt damit familienintern verbindend, denn die Vorstellung eines ›Zuhauses‹ trägt immer auch Vorstellungen von Vergangenheit und Zukunft in sich. In diesem Sinne wird es oft konnotiert mit Ideen von Nostalgie und Wiederkehr (real oder vorgestellt); es gilt als Herkunfts- oder Aufbruchsort (Morgan, 182; Gillis, 189). Was das jeweilige Zuhause ausmacht, wer dort wohnt und an wen man erinnert, kann dabei, wie auf dem Cover von Hovens Buch, repräsentiert werden durch kleine Dinge wie Bilder an der Wand. Das jeweilige Haus wird durch diese nur scheinbaren Details zum ›Zuhause‹, es wird angeeignet und aktiv als Familiensitz markiert. Die Häuser als Trennwände eines ›Innen-‹ und eines ›Außenbereichs‹ erlauben es zudem, die Signifikanz von Verwandtschaft von beiden ›Polen‹ aus zu begreifen. Nach innen finden dort alltägliche Intimitäten statt, wie gemeinsame Mahlzeiten (Carsten, 232), nach außen wird immer wieder die wehrhafte, geschlossene, wenig verhandelbare Fassade gezeigt, die schwer zu durchdringen und gänzlich einzunehmen ist. Das aktive »Einwohnen« (Sloterdijk, 404), wie von Hoven anhand des lesend sich auf einem Sessel ›flăzenden‹ jugendlichen Reinhard dargestellt (Hoven 2008, 61), bleibt von außen ungesehen. Zuhause steht damit für die Intimität, sich gehen lassen zu können, aber auch für strenge Ermahnung und Regelwerk: Gesellschaftliche Tendenzen und Strukturen, wie etwa die eher starre Geschlechterordnung der 1950er Jahre, erscheinen so im häuslichen Bereich der Hovens in ihren Mikrostrukturen und repräsentieren damit beides: die ›große‹ wie die ›kleine‹ Welt. Wie sich anhand der unterschiedlichen Herkunftshäuser des späteren transnationalen Liebespaars Reinhard und Charlotte zeigt (u. a. ebd., 72; 76), lassen sich deshalb auch Makrodebatten um Nation, Gemeinschaft und kulturelle Identitäten daran aufzeigen (Morley, 273). So bleibt der Altbau der Hovens durch alle drei familiären Episoden bis hin zur letzten Szene, der Rückkehr, merkwürdig unverändert und es gibt nur *ein* Familienhaus (Hoven 2008, 8, 56, 94), während die amerikanische Familienseite architektonisch mit dem Generationenwechsel eine Modernisierungsgeschichte

vom kleinen Vororthaus hin zum modernen Bungalow vollzieht (ebd., 34, 40f., 76). Auch in der Darstellung der Ausstattung der Häuser und Räume, des Mobiliars und im deutlichen Einbezug des Automobils, das auf amerikanischer Seite schon in den Kriegsjahren selbst zu einem Handlungsraum wird, werden die genannten Unterschiede deutlich (Hoven 2008, 32–34; 36). Für Weihnachten des Jahres 1958 stellt die Autorin dann sogar direkt die Weihnachtsbilder der Familien auf einer Doppelseite zusammen: Jeweils zwei Familien vor dem Tannenbaum, doch bei der Ausstattung zeigen sich deutliche Unterschiede (ebd., 62f.).

Abb. 12: Weihnachten 1958 auf zwei Kontinenten (Hoven 2008, 62f.)

Die amerikanische Familie inszeniert sich wieder deutlich moderner als die deutsche, hier sind auch alle Familienmitglieder auf dem Bild, während bei den Hovens offenbar der Vater das Foto aufnimmt. Die beiden Familien, die hier gezeigt werden, sollen später noch zusammenfinden, die Bilder geben dafür noch keinen Anhaltspunkt, außer dass sie sich bereits gegenüberstehen und damit die nächste Episode vorbereiten, in der sich das künftige deutsch-amerikanische Paar erstmals treffen wird.

Schon hier wird also der Druck, unter dem die familiäre Neugründung steht, angedeutet: Wie stark um diese gerungen werden muss, zeigt auch das spätere Kennenlernen in deutsch-amerikanischer Familienkonstellation. Alarmiert durch die Hochzeitswünsche der Tochter reisen die amerikanischen Eltern von Charlotte nach Bonn (ebd., 76–81). Wieder spielen familiäre Raumkonstellationen und die Referenz auf Dinge eine wichtige Rolle bei der Familienkreation. Gezeigt wird ausschnittsweise das Zusammentreffen der deutschen und der amerikanischen Eltern. Zunächst ist das Brauhaus ›Im Bären‹ von außen zu sehen, seine beleuchteten Fenster bilden das erste Panel einer Seite (ebd., 82). Nach der Ortsangabe folgt ein Hinweis auf die Zeit, der Nachtisch wird gebracht, man sitzt also schon ein Weilchen, die Stimmung aber ist angespannt. Das nun folgende Doppelpanel ähnelt im Aufbau Leonardo da Vincis *Das letzte Abendmahl* mit geringerem ›Personal‹ und ohne Zentralfigur (ebd.). An Jesus' Stelle findet sich die Panelbegrenzung. Gleichzeitig wiederholt der Seitenaufbau den Blick auf das Wirtshausfenster von außen aus dem ersten Panel. Durch das 2 x 2 Raster und das schwarze Gutter blickt man als Leser_in wie von außen auf die Familienkonstellation. Dieser Eindruck

wird noch gestärkt durch die Sprechblase im zweiten Panel, das so ebenfalls nur einen Ausschnitt, wie bei einem Blick durch das Gasthausfenster, abzubilden scheint.

In den beiden unteren Panels sehen wir jeweils eine der Familien sitzen. Die Brautleute in spe sitzen in der Mitte, getrennt durch die Begrenzungen der Panels (ebd.). Eingerahmt werden sie durch die Mütter, die sich um Konversation bemühen. Scheinbar unverfängliche, vereinheitlichende Themen sind die *Dinge* um sie herum, der Kuchen, das Geschirr. Beeinträchtigt wird die Kommunikation durch Sprachschwierigkeiten, aber auch durch die Passivität sowohl der Kinder als auch der jeweils am äußeren Bildrand sitzenden Väter, deren Begeisterung über die neue Verbindung sich (insbesondere auf amerikanischer Seite) in Grenzen hält (ebd.). Durch die Teilung des Bildes in zwei Panels werden die Bindungen an die jeweiligen Herkunftsfamilien hervorgehoben. Die Beziehung zwischen dem deutsch-amerikanischen Paar erscheint angesichts der so angedeuteten Spannung bedroht. Wieder wird ein Generationenkonflikt angerufen – unterschiedliche Nähen zum Krieg erschweren die Verständigung noch.

Abb. 13: Kennenlernen der Familien (Hoven 2008, 82).

Familiäre (Erinnerungs-)Objekte und Machtbeziehungen

Den Krieg als Erlebnis, das die älteren Protagonisten der Geschichte prägt, findet sich auch in *Im Himmel ist Jahrmarkt* wieder. Weyhe stellt

Auswirkungen der Kriegsgeschichte der Großelterngeneration und deren Prägungen in den Fokus. Gleichzeitig reflektiert sie ihr eigenes dadurch zum Teil belastetes Verhältnis zu den Großeltern. Besonders deutlich entspinnt sich der Konflikt in *Im Himmel ist Jahrmarkt* anhand eines neugekauften Schulranzens, den Weyhe als Kind von der sparsamen Großmutter ausgesucht bekommt (Weyhe, 163–165). Das kindliche Alter-Ego der Autorin ist entsetzt ob des hässlichen Ranzens, kann sich allerdings dank der von der Großmutter auch noch gekauften Aufklebebögen wieder motivieren, den Ranzen doch zu mögen, nachdem sie ihn über und über mit den Aufklebern versehen hat (ebd., 164–170).

Doch es gibt ein böses Erwachen: Der zugleich erziehungs- und kriegsgeschädigte, aus Sicht der kindlichen Protagonistin bösartig agierende Großonkel ›verpetzt‹ die Großenkelin nicht nur, sondern entfernt auch noch heimlich alle Aufkleber vom Ranzen, so dass nur die schäbigen Kleberreste bleiben (ebd., 173–174; Abb. 2). Der Tornister wird so zum Streitpunkt, an dem sich historische Prägungen, Freiheitsdrang und Machtgefälle familiär manifestieren. Wieder sind es Dinge, in denen sich Streitpunkte kristallisieren, aber es sind auch Dinge, die Verständnis erzeugen. So bildet die Liebe zu Winnetou ein emotionales Band der Enkelin zum Großvater mütterlicherseits (ebd., 160), die Aufkleber gleichen als großzügige Geste die ›Gemeinheit‹ der Großmutter aus (ebd., 167) und in der Geschichte des Großonkels schließlich wird anhand eines Gegenstands, einer Puppe, deutlich, was diesen so bitter machte (ebd., 194).[20] Gleichzeitig werden geografische Räume, die aber auch familiär markiert werden, bedeutsam, insbesondere weil das Aufwachsen der Autorin in Uganda und die Schwierigkeiten einer Groß-

Schau mal, Omi!
Bist du verrückt?!
So eine Verschwendung! Glaub bloss nicht, dass ich dir neue kaufe!
Egal – der Ranzen war wunderschön!
Noch wütender wurde sie,
nachdem sie von Onkel Carl die Füllergeschichte erzählt bekommen hatte.

Abb. 14: Schulranzen als intergenerationelles Aushandlungsobjekt (Weyhe, 171).

tante beim Besuch dort thematisiert werden (ebd., 83–87). Halbwachs' Einschätzung, dass sich das Kind beim Besuch im Haus der Großeltern deren Regelwerk unterwerfen muss und damit neue Raumerfahrungen macht, wird also bei Weyhe einerseits bestätigt, wie am Beispiel des Besuches bei den Großeltern in Deutschland in der Schulranzen-Episode gezeigt, bei dem das kindliche Alter-Ego tatsächlich wenig Gestaltungsspielräume hat (ebd., 173–175). Gleichzeitig betreffen die Veränderungen aber auch schon die Großelterngeneration selbst, die zum Teil voller Sorgen ihre in Afrika lebenden Kinder und Enkel besucht und sich an die für sie fremde Umgebung gewöhnen muss (ebd., 83–87). Von beiden Seiten wird damit neben der räumlichen Erfahrung auch die einer anderen und doch dazugehörigen Welt gemacht (Halbwachs, 48f.). *Im Himmel ist Jahrmarkt* und *Liebe schaut weg* zeigen, dass dies nicht nur für Räume, sondern auch für Gegenstände gilt und dass diese Erfahrungen als Teile des *doing family* keineswegs länger nur eine Generation prägen, sondern in beide Richtung funktionieren können: Familiäre Erinnerungen lassen sich damit von unterschiedlichen Enden aus und in unterschiedlichen Episoden erzählen.

Fazit

In den Graphic Novels *Im Himmel ist Jahrmarkt* und *Liebe schaut weg* finden sich verschiedene (Erinnerungs-)Objekte, die helfen, die Comic-Familien als Familien zu etablieren und zu plausibilisieren. Dieses Verwandt-Machen durch als familiär imaginierte (Erinnerungs-)Objekte wird durch die Autorinnen auf unterschiedliche Art und Weise reflektiert: Weyhe lässt ihr Comic-Alter-Ego gleich zu Beginn von *Im Himmel ist Jahrmarkt* auf die eigene Praxis des *doing family*, die auch Erfindung offen einschließt, verweisen: Die Familiengeschichte wird damit von vornherein deutlich auch als sinnstiftende Imagination markiert. In *Liebe schaut weg* bleibt die eigene Position der Autorin als familiäre Erzählerin in der Handlung der Geschichte unreflektiert. Auch hier geben aber die Hervorhebungen bestimmter (Erinnerungs-)Objekte, historische Anspielungen, die symbolische Nutzung von Architekturelementen und die Wahl der Bildausschnitte deutliche Hinweise auf die zwischen Imagination und Recherche stattfindende Konstruktion der Familiengeschichte. In beiden Geschichten fallen dabei zwei Arten von Objekten auf. Erstens deutlich als Erinnerungsmedien und -dokumente markierte Objekte: Fotoalben, Familienportraits und ihre handschriftlichen Kommentierungen, Erinnerungsträger wie Tickets zur Eisbahn, auf der sich die Großeltern kennengelernt haben, das Geschirr der Großmutter, der HJ-Ausweis des Großvaters etc. werden als Teil des Familienerbes zu Beweisstücken und Spuren über die Familie und ihre zum Teil verdächtig gewordene verdrängte Geschichte. Daneben stehen zweitens Alltagsobjekte, die in ihrer Inszenierung ebenfalls Auskunft über die jeweiligen familiären Selbstbilder, ihren Habitus und ihre Selbstinszenierung geben, die sich aber unauffälliger ins Bild fügen: Kleider, Einrichtung oder auch Familienhäuser helfen die historisch-soziale Position der Comicfamilien besser zu verstehen und diese als Teil einer größe-

ren Geschichte, einordnen zu können. Durch diese zusätzlich historisierenden Objekte werden die Comicfamilien nochmals als Akteure der historischen Zeit etabliert, deren Geschichten auch über die enge Erzählung als Teil einer Familie hinaus relevant werden können. Durch die so etablierte Imagination einer familiären Vergangenheit und Zukunft lassen sich die Familiengeschichten auch als Generationengeschichten erzählen. Dabei ist auffällig, dass Prozesse des *doing family* in beiden Comics nicht allein als harmonische Prozesse beschrieben werden. Erzählungen von Konflikte, Irritationen und Fremdheiten prägen die familiären Spurensuchen ebenso mit. Immer wieder muss aktiv um das Familie-Sein, beziehungsweise – wie im Fall der Verlobung des deutsch-amerikanischen Paars – ums Familie-Werden gerungen werden. Die Dinge werden dabei zu Aushandlungsobjekten, an denen das Familie-Sein immer wieder aufs Neue in Frage gestellt, aber auch bestärkt werden kann.

Bibliografie

Assmann, Aleida: Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, 2007.

Bechdel, Alison: Fun Home – Eine Geschichte von Gezeichneten. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 2008.

Bohnenkamp, Björn: Vom Zählen und Erzählen. Generation als Effekt von Kulturtechniken. In: Ders. / Manning, Till / Silies, Eva-Maria (Hg.): Generation als Erzählung. Neue Perspektiven auf ein kulturelles Deutungsmuster. Göttingen: Wallstein, 2009, S. 72–88.

Bourdieu, Pierre: Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1998.

Butler, Judith: Die Macht der Geschlechternormen und die Grenzen des Menschlichen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2009.

Carsten, Janet: After kinship, Edinburgh: Cambridge University Press, 2004.

Ecarius, Jutta. Verwandtschaft. In: Dies (Hg.): Handbuch Familie. Wiesbaden: VS, 2007, 220–238.

Eisner, Will: Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist. New York: Norton & Company, 2008.

Franklin, Sarah / McKinnon, Susan: Relative Values. Reconfiguring Kinship Studies. Durham, NC: Duke University Press, 2001.

Gillis, John R.: Mythos Familie. Auf der Suche nach der eigenen Lebensform. Weinheim: Beltz, 1997.

Halbwachs, Maurice: Das kollektive Gedächtnis. Frankfurt a. M.: Fischer, 1985.

Hobsbawm, Eric J.: Das Zeitalter der Extreme. Weltgeschichte des 20. Jahrhunderts. München: dtv, 1999.

Hirsch, Marianne: Vergangene Leben: Postmemory im Exil. In: Huhnke, Brigitta (Hg.): Das Vermächtnis annehmen. Kulturelle und biographische Zugänge zum Holocaust – Beiträge aus den USA und Deutschland. Gießen: Psychosozial-Verlag, 2002, S. 299–314.

Hoven, Line: Liebe schaut weg. Berlin: Reprodukt, 2008.

Hoven, Line: Starting from scratch – Die dunkle Kunst des Schabkartons. Workshop aus dem Rahmenprogramm des Museums für Kunst und Gewerbe Hamburg 2014. <http://www.mkg-hamburg.de/fileadmin/user_upload/MKG/Vermittlung/MKG_Folder_Comicleben_v06.pdf>. Letzter Zugriff am 25.07.16.

Hoven, Line / Päauer, Theresa / Pagalies, Nina / Vagt, Anna / Lust, Ulli / Gschwendtner, Katharina / Weyhe, Birgit / Stephanie, Wunderlich / Blümel, Romy / Ertl, Almuth / Bertonasco, Larissa / Martineck, Sophia / Löbbert, Carolin / Bartscht, Ludmilla / Witte, Maria Luisa / Stangl, Katrin (Hg.): Spring#11 – Wunder, Hamburg: Spring GbR 2014.

Joszt, Anna: Vom Kreistanz zur modernen Weltgeschichte. Der Comic Reigen von Birgit Weyhe als Adaption von Arthur Schnitzlers gleichnamigem Theaterstück. In: Trabert, Florian / Stuhlfauth-Trabert, Mara; Waßmer, Johannes (Hg.): Graphisches Erzählen: Neue Perspektiven auf Literaturcomics, Bielefeld: Transcript, 2015, S. 317–326.

Klingenböck, Ursula: Lebens-Bilder. Überlegungen zum biographischen Narrativ bei Birgit Weyhe. In: Hochreiter, Susanne / Dies. (Hg.): Bild ist Text ist Bild – Narration und Ästhetik in der Graphic Novel, Bielefeld: Transcript, 2014, S. 121–148.

Knecht, Michi / Beck, Stefan / Hess, Sabine: Verwandtschaft machen. Einleitung. In: Beck, Stefan / Çil, Nevim / Hess, Sabine / Klotz, Maren / Knecht, Michi (Hg.): Verwandtschaft machen. Reproduktionsmedizin und Adoption in Deutschland und der Türkei. Ethnologische Blätter – Ethnographische und ethnologische Beiträge 42. Münster: Lit., 2007, S. 7–11.

Leavitt, Sarah: Das große Durcheinander: Alzheimer, meine Mutter und ich. Weinheim: Beltz, 2013.

Lutteroth, Johanna: Die Welt für fünfzig Pfennig. Groschenromane. Spiegel Online, <http://www.spiegel.de/einestages/groschenromane-a-947894.html>, Letzter Zugriff am 16.10.16.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg: Carlsen, 2001.

Modan, Ruth: Das Erbe. Hamburg: Carlsen, 2013.

Morgan, David H. J.: Family Connections. An Introduction to Family Studies. Cambridge: Polity Press, 1996.

Morley, David: Bounded Realms: Household, Family, Community and Nation. In: Bundesministerium für Wissenschaft und Verkehr und internationals Forschungszentrum Kulturwissenschaften (Hg.): The Contemporary Study of Culture, Wien: Turia und Kant, 1999, 271–287.

o. A.: Line Hoven – e.o.plauen Förderpreis 2010. Graphic-Novel.info. <http://www.graphic-novel.info/?p=10285>,2010a. Letzter Zugriff am 25.07.16.

o. A. (2010b): Entstehung eines Schabkarton-Bildes. Graphic-novel.info. <http://www.graphic-novel.info/?p=12019>,2010b. Letzter Zugriff am 25.07.2016.

Satrapi, Marjane Satrapi: Persepolis – Eine Kindheit im Iran. Wien: Wirtschaftsverlag Ueberreuter, 2005.

Schier, Michaela / Jurczyk, Karin (2007): »Familie als Herstellungsleistung« in Zeiten der Entgrenzung. Das Parlament. <http://www.bundestag.de/dasparlament/2007/34/Beilage/002.html#3>, Letzter Zugriff am 06.06.2009.

Schneider, David M.: American Kinship. A Cultural Account. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

Sloterdijk, Peter: Im Weltinnenraum des Kapitals. Für eine philosophische Theorie der Globalisierung. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2005.

Robben, Antonius / Sluka, Jeffry A.: Fieldwork in Cultural Anthropology: An Introduction. In: Dies. (Hg.): Ethnographic Fieldwork. An Anthropological Reader. Malden / Oxford / West Sussex: Wiley-Blackwell, 2012, S. 1–47.

Schmitz-Dräger, Katja: Familiengeschichte mit Brüchen. In: Tagesspiegel.de, <http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/neuauflage-familiengeschichte-mit-bruechen/1469812.html>. 12.03.2009. Letzter Zugriff am 25.07.2016.

Spiegelman, Art: Maus – Die Geschichte eines Überlebenden. Bd.1: Mein Vater kotzt Geschichte aus. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1986.

Spiegelman, Art: Maus – Die Geschichte eines Überlebenden. Bd.2: Und hier begann mein Unglück. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2004.

Welzer, Harald / Moller, Sabine/Tschuggnall, Karoline: »Opa war kein Nazi«. Nationalsozialismus und Holocaust im Familiengedächtnis. Frankfurt a. M.: Fischer, 2003.

Welzer, Harald/Lenz, Claudia: Opa in Europa. Befunde einer vergleichenden Tradierungsforschung. In: Ders. (Hg.): Der Krieg der Erinnerung. Holocaust Kollaboration und Widerstand im europäischen Gedächtnis. Frankfurt a. M.: Fischer, 2007, S. 7–41.

Welzer, Harald: Klimakriege. Wofür im 21. Jahrhundert getötet wird. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, 2008.

Weyhe, Birgit: About. Biographie. <http://birgit-weyhe.de/about>. Letzter Zugriff am 25.07.2016.

Weyhe, Birgit: Im Himmel ist Jahrmarkt. Berlin: Avant, 2016.

Weyhe, Birgit: Ich weiß. Hamburg: Mami, 2008.

Weyhe, Birgit: Reigen. Berlin: Avant, 2011.

Weyhe, Birgit: Im Himmel ist Jahrmarkt. Berlin: Avant, 2013.

Weyhe, Birgit: Von Lebensmittelmarken und kalten Füßen – Lesung und Workshop, organisiert von Susanne Brandt, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, 02.06.16.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Hoven 2008, 52.

Abb. 2: Weyhe, 173.

Abb. 3: Weyhe, 8.

Abb. 4: Weyhe, 9.

Abb. 5: Weyhe 2016.

Abb. 6: Weyhe, 16.

Abb. 7: Weyhe, 38.

Abb. 8: Hoven 2008, 7.

Abb. 9: Hoven 2008, 20.

Abb. 10: Hoven 2008, 4f..

Abb. 11: Hoven 2008, 48.

Abb. 12: Hoven 2008, 62f.

Abb. 13: Hoven 2008, 82.

Abb. 14: Weyhe, 171.

1] Ich nutze im Folgenden die Begriffe ›Comic‹, ›Graphic Novel‹ oder auch ›Bildergeschichte‹ synonym. Die damit pluralisierte Benennung ist eine bewusste Entscheidung, um die Gleichwertigkeit der jeweils durch die Begriffe besonders betonten Aspekte hervorzuheben: Auf der vielleicht abstraktesten Ebene handelt sich zunächst um Bildergeschichten, genauer kann man beide zu Büchern gebundenen Geschichten auch als Teil der »sequenziellen Kunst« (Eisner) oder auch als ›Comics‹ bezeichnen. Inhaltlich handelt es sich um Narrationen, die an große Familienromane erinnern, weshalb ich den Begriff der Graphic Novel wiederaufnehme.

2] Ich beziehe mich in meinem Text stets auf die Erstausgabe von 2013. Die Neuauflage von 2016, die auch ein anderes Cover hat, wird nur ergänzend herangezogen.

3] Dabei wird auffällig oft nicht einfach ›nur‹ eine Familiengeschichte behandelt, sondern diese auch mit transgenerationellen Aushandlungen von gesellschaftspolitischen Erfahrungen und der Auseinandersetzung mit ihnen verbunden. Hier ist natürlich Spiegelmans (1986, 2004) geradezu kanonisch gewordene Auseinandersetzung mit der Shoa und »Postmemory« (Hirsch) in *Maus* zu nennen, aber auch *Persepolis* (Satrapi), *Fun Home – Eine Familie von Gezeichneten* (Bechdel), *Das Erbe* (Modan) oder *Das große Durcheinander* (Leavitt) bieten

anschauliche Beispiele für die Breite der Auseinandersetzung mit dem Thema ›Familie‹.

4] Der Aufsatz lässt sich als Teil eines eher kulturwissenschaftlich-ethnologischen Familien- und Verwandtschaftsdiskurses verstehen, bei dem performative Herstellungsprozesse von Familie und Verwandtschaft besonders in den Fokus treten (u. a. Schneider; Bourdieu; Franklin, Sarah / McKinnon; Butler; Schier / Jurczyk). Es geht um die Untersuchung von »Verwandtschaft als Aktivum«, also als »Ergebnis von Handlungen« (Knecht / Beck / Hess, 8). Im Anschluss an Ecarius nehme ich keine scharfe Trennung von Familie und Verwandtschaft vor, ist doch »[e]ine solche Unterscheidung eher unpräzise, denn schon bei den Großeltern stellt sich die Frage, ob sie zur ›Kernfamilie‹ oder zur Verwandtschaft gehören.« (Ecarius, 221)

5] Ich nutze hier die zweite Auflage. Die Originalausgabe von 2007 ist kleinformatiger, es gibt auch kleinere inhaltliche Abweichungen (Schmitz-Dräger, o. S.).

6] 2008 erhielt Hoven für *Liebe schaut weg* den ICOM-Preis in der Kategorie ›Bester Independent Comic‹ sowie eine Nominierung für den Max-und-Moritz-Preis (Hoven o. J.; Schmitz-Dräger 2009).

7] Zum Thema des »Doing Biography am Beispiel von *Im Himmel ist Jahrmarkt* (Klingenböck, 128) liegt bereits ein Aufsatz von Ursula Klingenböck vor. Eine weitere Veröffentlichung von Anna Joszt zu Weyhes Werk befasst sich mit Reigen (Weyhe 2011).

8] Weyhe wurde 2014 mit *Im Himmel ist Jahrmarkt* für den Max-und-Moritz-Preis nominiert.

9] Sowohl Line Hoven als auch Birgit Weyhe sind Teil der Künstlerinnengruppe *Spring*, die unterschiedlichste Arbeiten aus den Bereichen Comic, Illustration und freier Zeichnung versammelt und einmal jährlich eine Anthologie herausgibt (u. a. Hoven et. al. 2014).

10] Zu sehen ist zu diesem Satz die Zeichnung eines Braunkohletagebaus: Eine kleine Person steht auf einem Berg und blickt hinunter in die Grube auf den Schaufelradbagger, der sich bereits dem Fuß des Berges nähert. Noch steht die Person sicher, aber je mehr der Berg schwindet, umso unsicherer erscheint auch die eigene Position.

11] Tatsächlich berichtet Weyhe in einem Workshop von ersten familiären Bezugnahmen auf *Im Himmel ist Jahrmarkt* als akzeptierter Chronik der eigenen Familiengeschichte in familialen Tradierungsprozessen, die die Vergangenheit nun trotz des Wissens um ihren Konstruktionscharakter für alle anschlussfähig und zitierfähig festhält (Weyhe zit. n. »Von Lebensmittelmarken und kalten Füßen – Lesung und Workshop« an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, 02.06.16, organisiert von Susanne Brandt. Im Folgenden abgekürzt als ›Weyhe, Workshop 02.06.16‹). Klingenböck spricht von *Im Himmel ist Jahrmarkt* ähnlich auch als »Erbe zu Lebzeiten« für Weyhes Töchter, das selbst zum »Telling Object« wird (Klingenböck, 136).

12] Dabei ist auch von Belang, wer überhaupt portraitiert wird und wer ›im Dunkeln‹ bleibt, wer also aktiver und sichtbarer Teil der ›Comic-Familie‹ wird oder wer bewusst ausgelassen wird.

13] Welzer spricht im Anschluss an Hilberg vom »Wohnzimmerregal«, in dem »›Lexikon‹ und ›Album‹« nebeneinanderstünden (ebd.); das Bild des ›Familienschrankes‹, der deutlicher auch die Frage des Zugangs ins Bild einbringt, erscheint mir aber noch passender.

14] Da die Seiten des Comics nicht nummeriert sind, habe ich selbst eine Seitenzählung eingeführt: Die erste Seite mit der Titelage wäre demnach Seite 1, das eingangs schon beschriebene Bild mit dem leeren Raum findet sich dann auf Seite 4 und 5 (usw.).

15] »Mendelssohn« ist auch der Name des Kapitels (Hoven 2008, 8).

16] McCloud nennt dieses Phänomen, »das Ganze zu erkennen, obwohl wir nur einen Teil davon wahrnehmen«, Closure bzw. »Induktion« (McCloud, 71). Er erklärt dieses anhand der Alltagerfahrung induktive Schlüsse zu ziehen, »wenn wir auf Basis unserer Erfahrung im Geiste vervollständigen, was wir unvollständig wahrnehmen.« (ebd.) Für das fehlende Bild im Fotoalbum zusammen mit der Bildunterschrift lässt sich also mühelos ein anderes, mögliches Bild im Kopf einsetzen, weshalb die Leerstelle keine Lücke bleibt, sondern gefüllt wird, mit möglichen Bildern. Sowohl Bilder familiärer Schuld als auch Unschuld können so gerade auf der Grundlage von entstandenen oder geschaffenen Lücken des Tradierten aus Alltagswissen abgeleitet werden, was etwa die Schuldanerkennung gegenüber den Taten des liebevollen Großvaters erschweren kann.

17] In der therapeutischen Familienforschung wird davon ausgegangen, dass Frauen in der Regel eher als ›Hüte-

rinnen‹ von ›Familiengeheimnissen‹ fungieren und deren Weitergabe oder Verstummen absichern. So pauschalisierend solche Geschlechtszuschreibungen auch häufig sind, so sei doch damit nochmal anhand der autobiographischen Auseinandersetzungen mit Familiengeschichten von zwei Zeichnerinnen (!) auf sozialausgeformte Spezifika und jeweils unterschiedliche Sagbarkeiten auch innerhalb von Familiensystemen, die sich selbstverständlich weiter ausdifferenzieren und genauer beschreiben lassen, verwiesen. Neben der nach dem Geschlecht der ›Erzähler‹ ist, wie ebenfalls angedeutet, auch die Frage nach der (Alters-)Generation einen Blick wert. Zu Geschlecht und »Biographics« vgl. auch Klingenböck, 122f.

18] Die Frage nach Schuld und Verstrickung im Nationalsozialismus greift auch Weyhe auf und zeigt unterschiedliche familiäre Verstrickungen bzw. Widerständigkeiten im Laufe der Geschichte auf (Weyhe, 68f., 146f.)

19] Bei Weyhe bildet jeweils eine Auswahl von biographischen Fotos der Person, um die es gehen wird, den Einstieg in die Geschichten der Einzelnen. Die Fotos bleiben unkommentiert, aber es stehen jeweils – in unterschiedlichen, offenbar auch zeithistorisch angepassten Schriftarten – Name und Geburts- und Sterbedaten darüber (Weyhe, 19; 95; 223; 265). Damit sei auf eine weitere Besonderheit, die die Familienerzählungen von Hoven und Weyhe unterscheidet, hingewiesen: Weyhes Hauptprotagonist_innen leben eindeutig nicht mehr, bei Hoven bleibt das offen, sicher ist nur: das Haus der deutschen (Groß-)Eltern steht im ersten Bild, am Anfang der Geschichte, der vermutlich bereits auf Ende verweist, leer (Hoven 2008, 4f.).

20] Die Episode um den Großonkel Carl Friedrich alias »Ititi« und seine Geschichte entwickelt Weyhe wesentlich anhand von dessen Puppe »Charlotte« (Weyhe, 191). Seine kindliche, zunächst von der Mutter als Ausgleich für ihren Verlust von Ititis mit fünf Jahren bereits verstorbenen Schwester beförderte, dann durch den autoritären Vater verbotene Zuneigung zu seinen Puppen führt zu einem massiven Konflikt mit diesem. In der Wut des Vaters auf die Puppen als vermeintliche Spiegelung seines als verweiblicht und schmächtig gedeuteten Sohnes wiederum werden nicht nur familiäre, sondern auch zeithistorische Vorurteile gegenüber abweichenden Geschlechtsbildern dargestellt. Weil er sich selbst die Schuld am Tod des Vaters gibt, wird für Ititi die Ablehnung des Vaters später zu einem väterlichen Auftrag zu Männlichkeit umgedeutet (ebd., 218–220). Dies führt zu starken Verstrickungen in den Krieg, schützt ihn aber nicht vor einer späteren Verfolgung durch die Nazis als Homosexueller. Weyhe nimmt die familiäre Erzählung um die Puppe hier also zum Anlass, den Großonkel zumindest in einem mehr Verständnis erzeugenden Licht zu präsentieren, insofern er auch als Opfer seiner Zeit und seiner Erziehung gezeigt wird.

Grüne Fluoreszenz?

Voraussetzungen der visuellen Vermittelbarkeit von Radioaktivität

Simone Vrckovski (Kiel)

Schon die Entdeckung des Radiums 1896 stellte die Wissenschaft vor das Problem der Darstellbarkeit eines für das menschliche Auge unsichtbaren Phänomens. Wie konnte man die außergewöhnliche Existenz von nuklearer Strahlung für die internationale Öffentlichkeit visuell wahrnehmbar machen? »Performative und inszenatorische Vermittlungsformen, die als Ausstellung oder Experimentalvortrag die unmittelbare Begegnung mit dem Objekt« (Ceranski, 93) ermöglichten, wurden für ein Publikum, das seine Wissbegier über die einzigartigen Eigenschaften der Radioaktivität stillen wollte, auf den Weltausstellungen zum Zuschauermagneten, so zum Beispiel 1904 in St. Louis, USA (Ceranski, 95). Eine dieser Möglichkeiten, radioaktive Strahlung zu »übersetzen« und für das menschliche Auge »erschließbar« zu machen, »bot sich durch Leuchtschirme aus bestimmten chemischen Substanzen wie Zinksulfid, die durch die radioaktive Strahlung zum Leuchten angeregt wurden – der uns bis heute von Zifferblättern vertraute optische Effekt der Fluoreszenz«, die also schon früh als Symbol für Radioaktivität in das kollektive Bewusstsein Einzug hielt (Ceranski, 96).

Abb. 1: Eine die Heilkraft des Radiums anpreisende Postkarte (Autor unbekannt, Pharmazie-Historisches Museum der Universität Basel, Schweiz).

Die Einstellung gegenüber dem Radium, dem Heilkräfte zugesprochen wurden, war in der öffentlichen Meinung anfänglich uneingeschränkt positiv (vgl. Abb. 1), bis Mitte der 1920er Jahre die gehäuften Krebsfälle unter den Zifferblattmalerinnen der *Radium Louminous Material Company* in den USA untersucht wurden. Die sogenannten ›Radium Girls‹

Abb. 2: Test der Atombombe *Baker* im Juli 1946 auf dem Bikini-Atoll (United States Department of Defense).

bemalten Uhren und Flugzeuginstrumente mit einer leuchtenden Farbe auf Radiumbasis, damit diese im Dunkeln sichtbar blieben. Da es üblich war, »den Pinsel mit Zunge und Lippen zu befeuchten und so die Spitze zu schärfen« (Träbert, 26), trugen sie schwere Strahlenschäden davon und erkrankten nach Jahren ihrer Tätigkeit an Zunge und Mund.[1,2]

Das Motiv der Radioaktivität oder vielmehr seine Referenten, die nukleare Strahlung im Bild darstellten, wurden jedoch bis zu den ersten weltweit bekannt gewordenen und fotografisch dokumentierten Atomkatastrophen von Hiroshima und Nagasaki im August 1945 kaum um negative Bezüge erweitert. »[D]ie ersten Aufnahmen von Atombombenexplosionen [datieren] vom 16. Juli 1945«, so Gerhard Paul, und seien während der ›Operation Trinity‹ des Manhattan Projects in Alamorgordo in New Mexico zu Dokumentationszwecken angefertigt worden. Sie zeigten die verschiedenen Phasen einer physikalischen Kettenreaktion (Paul, 246). Da die Fotografien nicht zur Veröffentlichung freigegeben worden seien, »sollten die Aufnahmen der Detonationswolken über Hiroshima und Nagasaki die ersten publizierten Bilder von Atombombenexplosionen überhaupt werden«, führt Paul weiter aus. Bodenaufnahmen aus Hiroshima, die von den USA aus politischen Gründen zunächst zensiert wurden, machten die verheerenden und auf ungekannte Weise gesundheitsschädigenden Auswirkungen der militärisch eingesetzten Radioaktivität einer großen westlichen Öffentlichkeit überhaupt erst begreiflich, wie es kein Bild eines Tests vermitteln kann und darf. Möglicherweise deshalb und aufgrund der militärischen Geheimhaltung, die auch für die zivile Forschung zur Radioaktivität während des Zweiten Weltkriegs und des Kalten Kriegs galt (Träbert, 81f.), haben bis auf das bekannte Foto des Atompilzes auf dem Bikini-Atoll vom 24. Juli 1946 (vgl. Abb. 2) keine weiteren Bilder von nuklearen Tests einen internationalen Bekanntheitsgrad erlangt.

Nach der Reaktorkatastrophe von Tschernobyl, die 1986 große Angst vor der Verteilung unsichtbaren radioaktiven Fallouts unter ande-

rem in Frankreich und Deutschland auslöste, geriet 1987 der brasilianische Goiânia-Unfall kurzzeitig in die Schlagzeilen, der den Eindruck, Radioaktivität ›leuchte‹, wahrscheinlich weiter vertiefte. Metallverkäufer hatten ein Strahlentherapiegerät aus einer Klinik entwendet und verteilten das durch den Tscherenkow-Effekt blau leuchtende Caesiumchlorid aus seinem Inneren an Freunde und Familie, weil es so hübsch aussah. Sie wussten jedoch nicht, dass es sich um eine hochradioaktive Substanz handelte.[3] Falsch entsorgte und ungenügend gekennzeichnete Bestrahlungsgeräte führten auch im Jahr 2000 in Thailand zu einem schweren Unfall. Hier hatten Metallsammler die Geräte geöffnet und auf einen Schrottplatz gebracht. Nur durch Einsatz eines schwach leuchtenden, farbig fluoreszierenden Schirms konnte die Strahlenquelle in einer mondlosen Nacht tief im Schrott gefunden werden.[4] Um sich im Bild dem anzunähern, was als faktisch existent begriffen wird, jedoch nicht sichtbar ist, haben Zeichner_innen, die Radioaktivität zeigen wollen, Darstellungsstrategien entwickelt, die mittels bildlicher Referenten auf Radioaktivitäten hinweisen und ähnlich wie der oben beschriebene Leuchteffekt in der Realität wurzeln.

Ich möchte in diesem Artikel diese bildlichen Manifestation der Radioaktivität in Comiczeichnungen untersuchen und konzentriere mich dabei auf das Setting des durch eine atomare Katastrophe zerstörten menschlichen Lebensraums, den die anhaltende Strahlung des radioaktiven Fallouts in ein ›Niemandsland‹ transformiert hat. Die prominenteste und bekannteste Möglichkeit radioaktive, kosmische oder nicht genauer bezeichnete ›extraterrestrische‹ Strahlung im Comic abzubilden ist das orange-rote, gelblich-grüne und seltener auch blaue Leuchten, das von Superhelden bekannt ist.[5] Da das ›Strahlen‹ auf chemische und physikalische Phänomene zurückgeht, ist es auch in der Fiktion nicht arbiträr und verweist wie oben gezeigt auf tatsächliche Farbphänomene, die im fiktionalen Bild mit der Eigenschaft ›radioaktiv‹ gleichgesetzt werden, obwohl auch sie Radioaktivität nur vermitteln können. Diese Möglichkeit wird zum Illustrieren von Radioaktivität im verseuchten ›Niemandsland‹ jedoch eher wenig genutzt. Gefragt werden soll deshalb, wie sich hier das Verhältnis von Ereignis, Auswirkung und Sichtbarkeit von Radioaktivität auf der *discours*-Ebene realisieren lässt. Auf welche Weise werden die Atomexplosion und die Strahlung des Fallouts künstlicher Radionuklide als Materielles, als Ding im Sinne von ›visuell wahrnehmbar‹ bildlich verortet?

Als ›atomare Katastrophe‹ definiere ich hier außer Kontrolle geratene Kernspaltungen sowie Kernschmelzen, wie sie bei einer Atombombenexplosion und einem Super-GAU stattfinden, weshalb ich Comics über beide Ereignisformen einschließe. Bevor ich anhand von Beispielen zeige, wie Radioaktivität im Bild vermittelt wird, werde ich mich kurz ihrem Auftreten als fiktionales und non-fiktionales Motiv in Erzählungen widmen. Ein anschließender Blick auf die indirekten Erfahrungen der Rezipient_innen mit Atomkraft und ihre daraus resultierenden ›Wahrnehmungskompetenzen‹ als Rezeptionsvoraussetzungen bildlich dargestellter Radioaktivität ist wichtig, um über die ›Wirklichkeitseffekte‹, die das Zeigen von Radioaktivität im Comic auslöst, nach-

denken zu können. Zum Schluss möchte ich die ›Vagheit‹ des Konzepts ›radioaktiv‹ im Bild genauer betrachten.

Radioaktivität als fiktionales und non-fiktionales Motiv

Der durch Radioaktivität verseuchte Raum und die in ihm befindlichen Objekte bilden die Kulisse für zahlreiche fiktionale und dokumentarische Comicstrips und Comicerzählungen. So zum Beispiel als vernichtete Urbanität nuklear zerstörter Metropolen in den japanischen Mangaserien und Trickverfilmungen *Barfuß durch Hiroshima. Eine Bildergeschichte gegen den Krieg* (1973), *Akira* (1992) oder dem 2016 in Deutschland erschienenen reportageartigen Fukushima-Manga *Reaktor 1F. Ein Bericht aus Fukushima* (2016). Die postapokalyptische Dystopie des Computerspiels *Fallout* (1997–2015) und ungezählte Spiel- und Dokumentarfilme über die jüngsten Reaktorkatastrophen finden vor dem Hintergrund dieses Raumes statt, so dass dieser als ein wichtiges Element der populärkulturellen Darstellung von nuklearem Vernichtungswaffengebrauch und Super-GAUs nicht nur im Comic verstanden werden kann. Dieser prototypisch gewordene Landstrich existiert in seiner Unvergleichlichkeit erst seit den Atombombenabwürfen von Hiroshima und Nagasaki 1945, von deren katastrophalen Folgen am Boden wie bereits angemerkt lange gar keine oder nur wenige Schwarz-Weiß-Fotografien zugänglich waren (Paul, 258). In den Reaktorkatastrophen von Tschernobyl und Fukushima findet er als ›abandoned place‹ seine visuelle Fortsetzung (vgl. Abb. 3).

Die Schwierigkeit, Radioaktivität ohne direkten Referenten zu erfassen und bildlich zu reproduzieren, übt im Zusammenhang mit dem Wunsch, die Leser_innen über die schwerwiegenden Auswirkungen von hoher Radioaktivität aufzuklären, einen besonderen Reiz auf Zeichner_innen, Fotograf_innen und Filmschaffende aus. In Comics, die sich mit den radioaktiv verseuchten Landstrichen beschäftigen, sind oft Rückgriffe auf autobiografisches Erzählen, Augenzeugenberichte

Abb. 3: Die sogenannte Atombombenkuppel in Hiroshima, links als Motiv aus dem Trickfilm BARFUSS DURCH HIROSHIMA (JP 1983; R: Mori Masaki) und rechts in einer Fotografie des zerstörten Hiroshimas von Eiichi Matsumoto, 1945.

und Fotografien vorzufinden. Die Künstler_innen bedienen sich dabei der gegenwärtigen oder historischen Faktenlage, um sie in dokumentarischen, poetischen oder auch bildphilosophischen Ansätzen zu bearbeiten. In der Graphic Novel *Ein Frühling in Tschernobyl* (2013) von Emmanuel Lepage, der 2008 selbst nach Tschernobyl gereist ist, tritt die radioaktive Strahlung im Katastrophengebiet von Pripjat als zeichnerisch zu analysierender Komplex stark in den Vordergrund, wie im weiteren Verlauf noch besprochen wird (vgl. Abb. 4).

Abb. 4: Lepage fragt sich, wie er die Radioaktivität zeichnerisch vermitteln kann (Lepage 2013, 111).

Atomkraft kann aufgrund ihres realen Zerstörungspotentials, ihrer intellektuellen Unzugänglichkeit, ihrer Einzigartigkeit und Unkontrollierbarkeit sehr gut mit Superkräften, göttlicher Macht und Zukunftsentwürfen der Science-Fiction verknüpft werden und scheint für Autor_innen schon allein deshalb interessante Herausforderungen zu bergen. Sie ist ein düsteres Faszinosum, das zum Gedankenspiel mit den Grenzen von Realität und Fiktion verleitet und diese Ebenen verschwimmen lässt. Auf die Spitze getrieben wird dieses Spiel in dem Bildband *Der Sarcophag. Der Briefwechsel* (2001) von Pierre Christin und Enki Bilal. Der Fantasie-Entwurf eines ›Museums der Zukunft‹, das um den hochverseuchten Sarkophag von Tschernobyl herum gebaut werden soll, wird sowohl mit gezeichneten Skizzen des geplanten Museumsbaus, als auch mit dokumentarischen Bildern aus dem Reaktorgebäude in Pripjat und von Zeitzeugen aus einem Dokumentarfilm über Tschernobyl illustriert (vgl. Abb. 5). Christin und Bilal sendeten ihre ironisch provokante Projektidee dem gesiegelten Antwortbrief zufolge (Christin/Bilal, 59) an eine offiziell zuständige Stelle in der Ukraine, von wo der Vorschlag jedoch mit dem Kommentar, er verdiene nur eine einzige Bezeichnung: »obzsön!«, abgelehnt wurde. Die allem Anschein nach reale Reaktion der ukrainischen Behörde in Briefform entlarvt die selbst nach einer solchen Katastrophe international fortgeführte zivile Nutzung von Atomkraft als naive und grob fahrlässige Unwissenheit.

Abb. 5: Eingang in den ›Sarkophag‹, das vierte Gebäude des ›Museums der Zukunft‹, links Fotografien des Reaktors von Tschernobyl, rechts der illustrierte Entwurf für den Museumseingang (Christin/Bilal 2001, 54f.).

Ob die Realitätsbezüge in den jeweiligen Werken authentisch sind, lässt sich en detail natürlich nicht mehr nachvollziehen, weil die Ebenenverschmelzung und auch das unzuverlässige autobiografische Erzählen dies verhindern. Darüber hinaus sind die Regionen, in denen sich Atomkatastrophen ereignet haben, eher unzugänglich, so dass die Erfahrungswerte hinter unmittelbaren Berichten von den Leser_innen kaum überprüft werden können. Hinsichtlich japanischer Mangas ist die populärkulturelle Überformung der kollektiven Erinnerung an die Atombombenabwürfe in Japan nicht zu unterschätzen, was auch für die massiv medial gespiegelten Reaktorkatastrophen in Fukushima und Tschernobyl angenommen werden kann. In seinem Artikel über die Geschichte der ›A-bomb mangas‹ macht Masashi Ichiki deutlich, dass *Barfuß durch Hiroshima* von Keiji Nakazawa in seiner Drastik eine klare Gegenbewegung zu vorherigen Mangas vollzieht, in denen die Atombombenabwürfe und ihre Folgen zwar thematisiert, jedoch eher als tragisch unterhaltendes, dramatisierendes Element eingesetzt wurden.[6] Davida Pines stellt einen Vergleich von Motiven extremen körperlichen Verfalls an, die in *Barfuß durch Hiroshima* und dem autobiografischen Tatsachenbericht *Letters from the End of the World: A Firsthand Account of the Bombing of Hiroshima* (1948) von Toyofumi Ogura verwendete werden. Sie kommt aufgrund textueller Unstimmigkeiten zu dem Schluss, dass Nakazawa für seinen Manga möglicherweise manch eine Wendung aus anderen Zeitzeugenberichten plagiiert hat.[7]

Indirekter Atomarer Erfahrungswert als ›Wahrnehmungskompetenz‹

Doch zurück zu den Bildern: Die oben genannten Fragen nach den Darstellungstaktiken von Radioaktivität berühren zunächst den vieldiskutierten bildphilosophischen Komplex der Referenzsemantik. Referenten können als Bezugnahmen auf visuelle Ver-

gleichbarkeiten und als arbiträr festgelegte Konventionen im Bild auftreten oder zeigen sich als sichtbare Wirkung/Ursache-Kausalitäten. Desweiteren ist es sinnvoll, einen Blick auf die Probleme der Ambiguität und der Vagheit des Konzepts ›Radioaktivität‹ zu werfen. Als Definition von ›Bild‹ lege ich den offenen und allgemeinen Begriff zugrunde, den Klaus Sachs-Hombach in seinem Buch *Das Bild als kommunikatives Medium* (2003) etabliert hat: »Bilder sind wahrnehmungsnahe Zeichen« (Sachs-Hombach 2003, 74) und sie lassen sich

> als artifiziell hergestellte oder bearbeitete, flächige und relativ dauerhafte Gegenstände charakterisieren, die in der Regel innerhalb eines kommunikativen Aktes zur Veranschaulichung realer oder auch fiktiver Sachverhalte dienen. (Sachs-Hombach 2003, 88)

In meinen Überlegungen zur adäquaten Rezeption von Radioaktivität zeigenden Abbildungen möchte ich von ›Wahrnehmungskompetenzen‹ (Sachs-Hombach 2002, 10) ausgehen, die erforderlich sind, um diese Bilder entschlüsseln zu können. ›Wahrnehmungskompetenzen‹, die ich hier als auf überliefertes Erfahrungswissen gestützte, erlernbare Kompetenzen definiere, mit denen Bildelementen eine Bedeutung zugeschrieben wird, erfordern im Falle von Radioaktivitätsdarstellungen im Comic folgende Differenzierungen: Beim Lesen von Comics muss erstens generell die Fähigkeit vorhanden sein, Bilder als zusammenhängend zu begreifen und als Textteile zu interpretieren, die in einem größeren Werkkontext zu lesen sind (*closure*). Zweitens muss der Rezipient_in bekannt sein, dass radioaktive Strahlung für das menschliche Auge unsichtbar ist und bildlicher Stellvertreter bedarf, damit sie die Bildreferenten, die auf radioaktive Strahlung hinweisen, als solche entziffern und einen zerstörten Landstrich als radioaktiv verseucht identifizieren kann.

Dazu möchte ich eine doppelseitige Sequenz aus Dietmar Daths und Oliver Scheiblers *Mensch wie Gras wie* (2014) als Beispiel nennen, die auf der Sprechblasenebene von der Aussage der Hauptfigur Elin eingefasst ist: »Ausserdem… / die Japaner sind mir zu hart drauf.« (Dath/Scheibler 2014, 15f.) Wir folgen Elins Gedanken nach der inhaltlich assoziativen Logik eines ›stream of consciousness‹, der ihre persönlichen Vorurteile gegen Japan ausdrückt. Die Sequenz beginnt mit der Tokio zerstörenden Figur Godzilla, die in mehrerlei Hinsicht auf die Gefahren nuklearer Technik hinweist.[8] Unter einer mutierten Wasserfigur ist im Weiteren eine entstellte Allegorie auf Japan zu sehen. Die sitzende Figur hat ›Stielaugen‹, trägt wie ein Kamikazekämpfer das Stirnband mit der Flagge der Kaiserlich Japanischen Armee und schneidet mit einem Sushimesser ihren unverhältnismäßig langen Penis in dünne Scheiben. Am Hinterteil dieser Figur sieht man vier Pickel, die ›strahlen‹ bzw. in irgendeiner Form ›aktiv‹ sind und in ihrer Anordnung an die örtliche Lage der japanischen Atomkraftwerke Fukushima, Tokai, Onagawa und Kashiwazaki-Kariwa erinnern. Auf dem ganzseitigen Interior-Splash-Panel, der zweiten Seite der Sequenz, arbeiten zwei Menschen in Schutzanzügen schwitzend und auf einem blasenwerfenden und brodelnden Untergrund stehend, es herrscht also eine unnatürliche, mit

Abb. 6: Die Vorurteile der Hauptfigur gegenüber Japan referieren u. a. auf Fukushima (Dath/Scheibler 2014, 16f.).

Industrie in Verbindung zu bringende Hitze (vgl. Abb. 6). Der Zusammenhang der Bilder mit Elins vorherigem Sprechblasenkommentar könnte auf das Kraftwerk Fukushima Daiichi im japanischen Küstenort Ōkuma referieren, aus dem laufend radioaktiv verseuchtes Wasser in den Pazifik fließt – die Dekontaminationskräfte Fukushimas sind in der internationalen Presse auch als »Kamikazekämpfer« bezeichnet worden.[9] Ohne dass es explizit auf der Textebene der Sprechblasen genannt wird, ist das Motiv ›Radioaktivität‹ als ein gemeinsamer Nenner der Bilder zugegen. Seine Entwicklung von der fiktionalen zur non-fiktionalen Bildreferenz und chronologisch von dem frühesten Atomtest auf dem Bikini-Atoll (Referent Godzilla) bis zur jüngsten Reaktorkatastrophe in Fukushima kann von der empirischen Leser_in (Eco, 76) nur durchdrungen werden, wenn sie grob um die Geschichte der Atomkraft in Japan und ihre populärkulturellen Ausprägungen bis in unsere Rezeptionsgegenwart weiß.

Zur kommunikativen Funktion von Radioaktivität im Bild

Das Spiel mit den realen Gegenwartsbezügen im fiktionalen Text ist hier wichtig, um das bedrückende Gefühl zu unterstreichen, das die Hauptfigur Elin in Bezug auf Japan verspürt. Dieser Annahme entsprechend könnte der Begriff des ›Wirklichkeitseffekts‹, wie er von Hans-Joachim Hahn in Anlehnung an Barthes' Thesen über den ›Wirklichkeitseffekt‹,[10] entwickelt wird, um die emotionale Komponente einer uferlosen Verunsicherung und Unkontrolle erweitert werden, die der radioaktiv verseuchte Landstrich auf spezifische Weise auslöst. »Im Unterschied zu Barthes, der diese ›Wirklichkeitseffekte‹ als ›Auffüllungen‹ oder ›überflüssige Details‹ bezeichnet und sich im Rahmen seiner strukturalistischen Perspektivierung nicht für die Frage nach ihren *kommunikativen* Funktionen interessiert«, stellt Hahn fest, »dass einige Elemente in den Comics, die comic-externe Referenzen bezeichnen, tatsächlich kommunikative Funktionen erfüllen«. Als solcherlei Wirklichkeitseffekte führt er etwa Zeitungsüberschriften, Kleidungsstücke oder weitere dargestellte Gegenstände an, die eine zeitliche Situierung der Graphic Novel vornehmen, mit der auch historische Kontextualisierungen einhergingen (Hahn, 80). Dies setzt jedoch voraus, dass der Kontext bekannt ist oder zumindest recherchiert werden kann, wie Hahn an anderer Stelle anmerkt (Hahn, 84). Den Referenzen entsprechende ›Wahrnehmungskompetenzen‹ sind also erforderlich oder müssen erlangt werden können, wenn

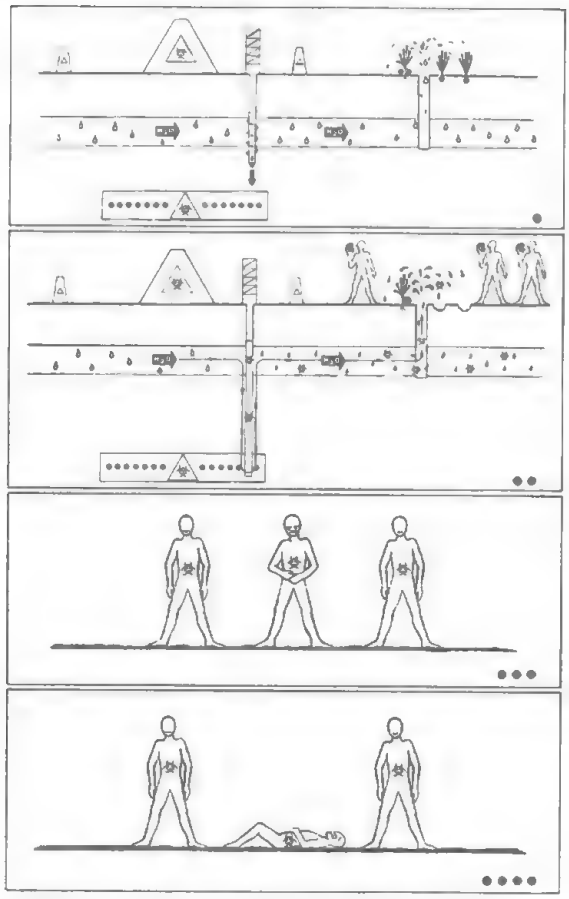


Abb. 7: Eine Bildgeschichte zur Warnung vor dem Eindringen in ein Atommülllager (Posner 1990, 15).

unbekannte Bildbezüge von der Rezipient_in für den ›Wirklichkeitseffekt‹ entschlüsselt werden sollen.

Um die Wichtigkeit dieser Feststellung für Radioaktivität im Bild zu verdeutlichen, sei auf das Problem verwiesen, dem sich die *Zeitschrift für Semiotik* 1982 annahm, indem sie fragte: »Wie ist es möglich, unsere Nachkommen innerhalb der nächsten 10.000 Jahre über die Lagerungsorte und die besonderen Gefahren von Atommüll zu informieren?« Die Frage war an Vertreter jener Wissenschaft gerichtet, die dem Semiotiker Roland Posner zufolge für diese Aufgabe am besten gerüstet schien, nämlich »die Wissenschaft von den Zeichen« (Posner, 9). Trotzdessen die Risiken der Atomkraft und ihrer Abfälle nicht direkt vermittelbar sind, müssen sie über die Frist der eigenen Lebenszeit hinaus für weit entfernte Generationen erklärt werden, um diese zu warnen. Dabei kann nur auf abstrakte Warnzeichen oder auf die sprachliche Überlieferung von Erfahrungswerten zurückgegriffen werden, die aufgrund des beständigen Wandels in der menschlichen Sprache dauernder Aktualisierungen bedürfen (vgl. Abb. 7).

Das schwarze ›Trefoil‹ auf dunkelgelbem Grund reicht als konventionell festgelegtes Symbol zur Kennzeichnung gefährlicher radioaktiver Strahlung bereits heute nicht mehr aus. Da Menschen, denen Radioaktivität nicht bekannt gewesen ist, mit dem Zeichen nichts anfangen konnten und es zu mehreren tödlichen Unfällen[11] gekommen war, ist es 2001 von der Internationalen Atomenergie-Organisation (IAEO) um ein deutlicheres Hochgefahrensymbol ergänzt worden, das im Test auch von Kindern einer internationalen Schule verstanden werden konnte.[12]

Wenn es keinen einzigartigen Bildreferenten für ein Objekt gibt, treffen wir auf das Problem ›bildlicher Vagheit‹, das nur durch indirekte Referenten gelöst werden kann. Diese müssen wiederum in einen unmissverständlichen Kontext gestellt werden, um auf radioaktive Strahlung schließen zu lassen. Das arbiträr festgelegte Hochgefahrenzeichen referiert zwar auf eine tödliche Gefahr, enthält jedoch keinerlei Hinweise auf die Beschaffenheit von Radioaktivität und erklärt sie nicht. Bei der bildlichen Eingrenzung dessen, was Radioaktivität im zerstörten Raum ›ist‹, handelt es

sich um einen Gegenstand, der mittels »Seh-Hilfe[n], als Information[en] dessen, was ein Bild nicht vermitteln kann« (Grünewald, 9) kontextualisiert werden muss, im Comic also mithilfe des geschriebenen Worts. Auch für die Deutung, mit welchem Anliegen Radioaktivität im Bild gezeigt wird, gilt, dass »unmittelbare Schlussfolgerungen für den Umgang mit Wirklichkeitsreferenzen« kaum abgeleitet werden können, wie es Hans-Joachim Hahn unter Zuhilfenahme von Marx' »Entfremdungstheorie« und Barthes' These vom »Wirklichkeitseffekt« formuliert. Aus seiner Sicht teilen die beiden Theoretiker »die Vorstellung einer unwirklichen bzw. *entfremdeten* Wirklichkeit«:

> Comics stehen […] in einem komplexen Austauschverhältnis mit der externen Wirklichkeit. […] Die in den Comics anzutreffenden »Wirklichkeitseffekte« erfüllen dabei kommunikative Funktionen, eröffnen aber nur teilweise auch eine kritische Perspektive. Sie tun es in einem marxistischen Sinne dann, wenn sie auf die Möglichkeit einer Veränderung gesellschaftlicher Ausbeutungsverhältnisse hinweisen oder gar hinwirken. (Hahn, 85f.)

Täter/Opfer-Perspektive: ›Mushroom Cloud‹ und ›Pika-don‹

Die Darstellung von radioaktivem Fallout im Comic weist damit eine ästhetische Ambivalenz auf, wie sie aus der Diskussion um den Kriegsfilm/Anti-Kriegsfilm oder die ethischen Dimensionen der Kriegsfotografie bekannt ist.[13] Wenn die Mehrdeutigkeit der Bilder im Text nicht zugunsten einer eindeutigen Position und Stellungnahme aufgelöst wird, die die Gefährlichkeit und unkontrollierbare Zerstörungskraft von Radioaktivität als negative Eigenschaft hervorhebt, wird sie relativiert oder zumindest missverständlich und kann in den Kontext der ›sauberen‹, da scheinbar emissionsfreien kontrolliert zivilen Nutzung gesetzt werden, die unmöglich ist. Einen eher kritischen Anspruch verfolgen zum Beispiel Raymond Briggs in *Strahlende Zeiten* (1983), Dietmar Dath in *Mensch wie Gras wie* (2014), Pierre Christin und Enki Bilal in *Der Sarcophag* (2001) und Keiji Nakazawa in *Barfuß durch Hiroshima* (1982/2004), wohingegen Kazuto Tatsuta mit *Reaktor 1F* (2016) unterstellt werden kann, dass er den radioaktiven Ort eher unkritisch funktionalisiert und ästhetisiert, um die chaotische und ausbeuterische Organisation der Arbeit in Fukushima durch die Sub-Unternehmer der Sub-Unternehmer von Tepco darzustellen. Emmanuel Lepage weist mit seinem erklärt kritischen Anspruch zwar immer wieder auf das faszinierende Paradoxon der unmittelbaren Zeichenlosigkeit von tödlicher Radioaktivität hin, seine zeichnerische Auseinandersetzung gerät jedoch zur professionellen Sinnkrise, die die unsichtbaren Gefahren der Radioaktivität teilweise eher zu relativieren droht, als dass sie sie vermittelt:

> …ich denke über die Wahrheit der Dinge nach. Tauche in eine gefährliche Welt ein, die sich versteckt, trickst, lügt… …ich will greifbare Zeichen finden… …die von der Tragödie zeugen… …die ich vorzeigen kann… Auf dem Friedhof ist der Boden sandig. Man hat Tische unter den Bäumen aufgestellt, damit die Lebenden ihre Toten ehren können. Die Grabstätten, einfache, in metallene Schalungen in Form von Särgen gefüllte Sandblöcke! Es wachsen nur Plastikblumen darin. Ich lese die Inschriften, berechne das Todesalter. Nichts. Keine kürzeren Leben als anderswo, nichts Maßgebliches. Nichts, nichts, nichts. Die Toten des Krieges von Tschernobyl – wie man hier sagt – sind auch unsichtbar! (Lepage, 130f.)

Der politisch instrumentalisierte Missbrauch dieser Ambivalenz, das Verschweigen und das Verschleiern von Gefahren und Opfern der Radioaktivität oder sogar die Umdeutung der Atomkraft zum rettenden Heilsversprechen hat sich besonders deutlich in der Abbildungsgeschichte der Pilzwolke gezeigt, die seit der Explosion der Bomben von Hiroshima und Nagasaki entstanden ist. Gerhard Paul zeichnet die Entwicklung der – aus europäischer Sicht absurd-grotesken – amerikanischen »Ikone des atomaren Zeitalters« eindrücklich in seinem Aufsatz »›Mushroom Clouds‹. Der atomare Bildakt und seine transkulturelle Resonanz« (2013) nach und weist auf die unterschiedlichen Wahrnehmungsperspektiven auf den Atompilz in den USA, Japan und Europa hin. Die ›Wahrnehmungskompetenz‹ als national individueller Blick auf Radioaktivität ist von Kollektiverlebnissen oder auch von ideologischen Rahmungen politischer Systeme beeinflussbar und kann sich, wie auch Masashi Ichiki erklärt, zu einem selbstreferenziellen System verselbstständigen (Ichiki, 35f.) – man denke an die aktuelle japanische Informationspolitik im Fall Fukushima.[14] Deshalb ist sie grundsätzlich auch im Comic zu hinterfragen:

> Die Mehrzahl der Amerikaner betrachtet die Atompilzwolken über Hiroshima und Nagasaki bis heute als Symbol des technologischen Fortschritts und des Sieges im Pazifikkrieg, der Hunderttausenden das Leben gerettet hat. Diese zieren daher Autokennzeichen, Kaffeetassen und T-Shirts. Museen offerieren sie in Plakatgröße mit den Unterschriften der Bomberbesatzung. Für kritische Wissenschaftler sind sie schlicht nur »an excellent example of American kitsch«. Ganz anders gestaltete sich der Blick auf die Atompilze in Europa und in Japan. (Paul, 245)

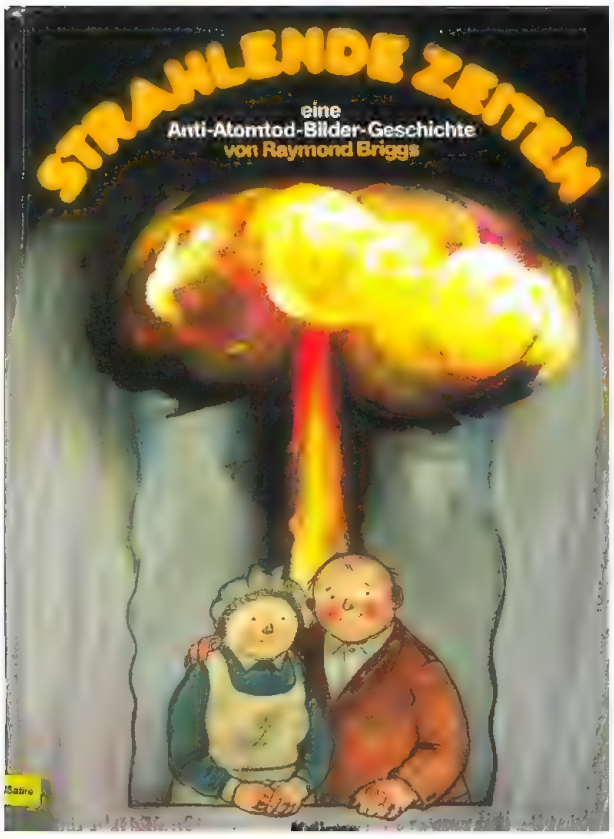


Abb. 8: Das Titelbild von *Strahlende Zeiten* (Briggs 1983, Cover).

Letztere Feststellung von Paul kommt unterschwellig in den Zeichnungen der Graphic Novel *Strahlende Zeiten. Eine Anti-Atomtod-Bildergeschichte* (1983) zum Tragen. Raymond Briggs veröffentlichte diesen satirischen Comic (Originaltitel: *When the Wind Blows*), der im deutschsprachigen Raum auch als *Wenn der Wind weht* publiziert wurde, noch vor den Nuklearkatastrophen von Tschernobyl und Fukushima. Das paradoxe Cover zeigt ein zaghaft lächelndes älteres Ehepaar vor dem feurigen Panorama eines Atompilzes, und legt damit bereits beim Aufschlagen des Buches die absurde Idee nahe, die Bevölkerung könne sich vor den Folgen eines Atomkrieges schützen, wenn sie sich nur darum bemüht (vgl. Abb. 8).

Abb. 9: Interior-Splash-Panel aus *Strahlende Zeiten* (Briggs 1983, 18f.).

Briggs' Werk ist als Beispiel für die Darstellung von Radioaktivität deshalb interessant, weil seine Bilder die graduelle Ursache/Wirkung-Kausalität von atomarem Fallout und biologischem Verfall verdeutlichen, die sich in einer seriellen Chronologie in den Panels kontinuierlich weiterentwickelt. Die Eheleute James und Hilda versuchen, sich in ihrem Haus mittels eines von der Regierung verteilten Schutzmaßnahmenkatalogs bestmöglich auf den Abwurf einer Atombombe vorzubereiten, der aufgrund der aktuellen Weltlage sehr wahrscheinlich ist.[15] Nach der Explosion scheint das Schlimmste zunächst überwunden, die grausamen Auswirkungen der Strahlung auf die Gesundheit der beiden lässt jedoch nicht lange auf sich warten, obwohl sie den Anweisungen der Broschüre akribisch Folge leisteten… Die Explosion der Atombombe wird in *Strahlende Zeiten* durch ein strichfreies und nahezu weißes Interior-Splash-Panel auf zwei Blättern dargestellt, dessen äußere Seiten zum Rand hin ein immer dunkleres Orange-Rosa aufweisen (vgl. Abb. 9).

Dieses ›Nicht-Bild‹, das mit dem Farbeindruck vergleichbar ist, den man bekommt, wenn man seine geschlossenen Augen in die grelle Sonne richtet, knüpft weniger an das Erfahrungswissen an, das im europäischen Raum zur Atombombenexplosion besteht, als vielmehr an das japanische. Hiroshima und Nagasaki werden in Japan mit dem Pika-don, dem Atomblitz und -knall, in Verbindung gebracht und mit einer »glutroten Feuersäule«, die entweder aus einer gerade noch nicht tödlichen Nähe oder nur wenige Kilometer entfernt als solche wahrgenommen wurde.

> Bei den Überlebenden des nuklearen Angriffs und seinen unmittelbaren Augenzeugen mobilisierte das ›Täter‹-Bild der ›Mushroom Cloud‹ naturgemäß völlig andere Assoziationen und innere Bilder als bei den Menschen in den USA und in Europa. Aus der Erfahrung der Bodenperspektive dominierte nicht die Wolke, sondern der mit der Zerstörung in Verbindung gebrachte helle Blitz: japanisch ›Pika-don‹. Eine damals 11-jährige Schülerin beschrieb ein grelles »unbeschreibliches orangefarbenes Licht«, das in ihr Zimmer drang, bevor sie bewusstlos wurde. Ein 18-jähriger Polizeischüler empfand ein intensives blauviolettes Licht »wie beim Elektroschweißen«, bevor das Gebäude zusammenbrach und er verschüttet wurde. Auch in den Zeichnungen und den wenigen Fotografien vom unmittelbaren Geschehen überwogen der Blitz, sowie die übermächtige sich ausbreitende orangefarbene Wolke, die erst aus einer Entfernung von etwa 10 Kilometern vom Hypozentrum als konturierter Atompilz zu identifizieren war. (Paul, 273f.)

Die auf den grellen Moment der Explosion folgende Sequenz in *Strahlende Zeiten* zeigt das

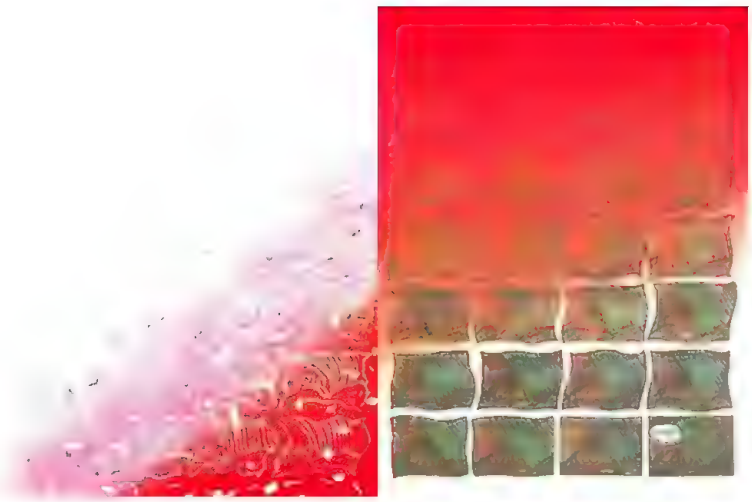


Abb. 10: Abklingende Atomexplosion (Briggs 1983, 20f.).

langsame Verglühen des Lichts, indem der linke obere Teil der linken Seite noch ganz weiß ist, der rechte untere Teil aber bereits ein sich wiederholendes, in der Panelstruktur wie von großer Hitze Fata morgana-artig verschwommenes, rötliches und dann immer deutlicher werdendes Bild der Füße des Ehepaars zeigt, die aus dem selbstgebauten ›Hausschutzraum‹, einer schräg an die Wand gelehnten Tür, herausragen. Die ›Verfestigung‹ dieses Bildes zieht sich fort, bis es unten rechts auf der zweiten Seite wieder ganz stabil ist (vgl. Abb. 10). Der Übergang von der grellroten Verschwommenheit zur vorher als ›normal‹ etablierten Farbgebung der intradiegetischen Realität, wird auch über die Panelstruktur vermittelt, die in ihrer gleichmäßigen seriellen Wiederholung an Andy Warhols deskriptive Arbeit *Atomic Bombs* von 1965 erinnert. Mit diesem Kunstgriff weist Briggs über das Verfahren der Interpiktorialität indirekt auf den Atompilz von Hiroshima hin (vgl. Abb. 11). Linda-Rabea Heyden ist in diesem Zusammenhang der Auffassung, dass eine Seitengestaltung, die die Form einer Epoche aufgreift, »sofort Stimmung und Zeit der Handlung setzen [kann], ohne im restlichen Comic verwendet werden zu müssen« (Heyden, 286), dies kann auch für einzelne Kunstwerke gelten, wenn sie der Comicleser_in bekannt sind.

Radioaktivität als vages Bildkonzept

Erstaunlicherweise können James und Hilda unmittelbar nach der Bombenexplosion bis auf die zerbrochenen Gegenstände in ihrer Wohnung und ein leichtes Unwohlsein keine Veränderung an sich und in ihrer Umgebung feststellen. Da die

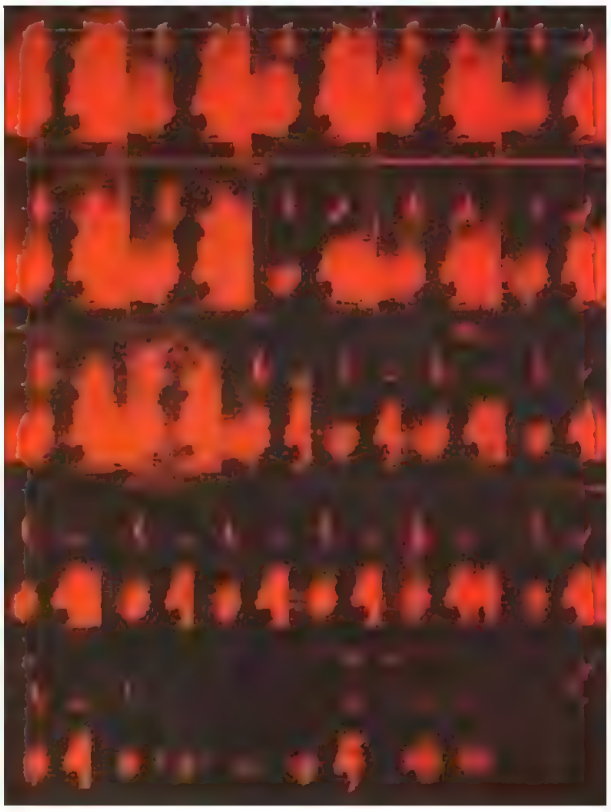


Abb. 11: *Atomic Bombs* von Andy Warhol (1965).

Abb. 12: Farbgebung zu Beginn und am Ende von Raymond Briggs' *Strahlende Zeiten* (Briggs 1983, 1; 37).

im Schutzmaßnahmenkatalog angekündigte Entwarnung nicht kommt, verlassen sie ihren ›Hausschutzraum‹ verfrüht. Auch als James erschrocken einfällt, dass es »die Hauptvorschrift war«, den Schutzraum nicht zu verlassen, und er sich fragt, »ob hier wohl noch verstrahltes Gebiet ist«, erwidert Hilda beim Blick aus dem Fenster nur, »sehen kann ich jedenfalls nichts« und »also, wenn man was nicht sehen und fühlen kann, ists auch bestimmt nicht schädlich« (Briggs, 29). Im weiteren Verlauf der Erzählung, die der Behäbigkeit des Begreifens des alten Ehepaars angepasst ist, machen James und Hilda alles falsch, was man im Umgang mit radioaktivem Fallout falsch machen kann. Sie gehen hinaus, stellen sich ungeschützt in den Regen und trinken Regenwasser. Der körperliche Verfall der beiden Figuren wird durch immer tiefere Augenringe und eine zunehmend fahle Gesichtsfarbe illustriert, auf die gesamte Umgebung legt sich ein immer grauer werdender und die Farben abdämpfender Schleier (vgl. Abb. 12).

Die sich allmählich verschlimmernde Strahlenkrankheit lässt auf den nicht wahrnehmbaren Fallout schließen, dessen radioaktiver Grad nur an der Schwere der Auswirkungen deutlich werden kann. Ausgehend von dem linguistischen »Konzept der Vagheit«, wie es Sebastian Löbner beschreibt, könnte man hier für die Bildsemantik folgern, dass unterschiedliche Bild- und Farbreferenten Kategorien aus dem Konzept ›radioaktiv‹ darstellen und seine Beschaffenheit gewissermaßen modifizieren können. Eine lexikalische Bedeutung ist Löbner zufolge »vage, wenn sie eine flexible Anpassung an den Kontext erlaubt« (Löbner, 56). Der Kontext, in den die Radioaktivität gesetzt wird, weist dann auf ihre Beschaffenheit und graduelle Schwere hin. Des Weiteren ist

> Vagheit bei allen Konzepten zu verzeichnen, die Merkmale beinhalten, deren Wert auf einer kontinuierlichen Skala oder in einem kontinuierlichen Bereich variieren kann. Farbwörter wie grün haben eine vage Bedeutung, weil wir das Farbspektrum als ein Kontinuum empfinden. Ob wir etwas als »groß« bezeichnen oder nicht, als »lecker« oder nicht, ist eine Frage des Grades auf einer offenen Skala. Steigerbare Adjektive sind generell vage. (Löbner, 56)

Weil nukleare Strahlung graduell messbar ist, ist ›radioaktiv‹ ein steigerbares Adjektiv und damit vage. Das ungefähre Wissen um seine variierenden Strahlungsgrade, die entsprechend unterschiedliche Auswirkungen auf Mensch und Umwelt zeitigen, muss mit in den Katalog

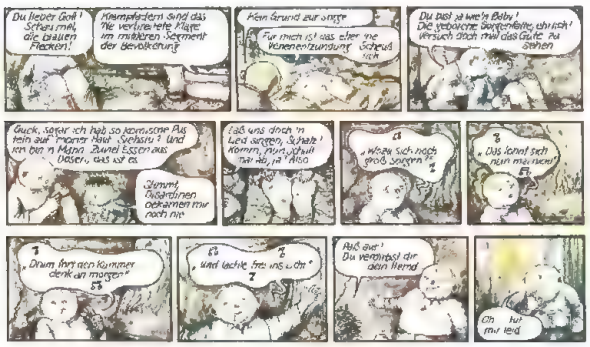

Du lieber Gott! Sehen mal, die blauen Flecken!
Krampfadern sind das! Die verbreitete Plage im mittleren Segment der Bevölkerung
Kein Grund zur Angst
Für mich ist das alter ine Kinnenentzündung! Schaud ich
Du bist ja wie's Baby! Die geborene Gorgenteufel, ehrlich! Versuch doch mal das Gute zu sehen
Guck, sagte ich hab so komische Pus tein auf meiner Haut! Sehsen? Und im Bei n Mund Zuviel Essen aus Dosen, das ist es
Stimmt, Dosenfrüchten bekommen mir noch nie
Laß uns doch 'n Lied singen, Schatz! Komm, nun schnell hin ab, ja? Also
„ Wenn sich mich groß sorgen
„ Das lohnt sich nun mal nicht
„ Drum fort den Kummer denk an morgen "
„ und lache frei wie ich "
Aus, aus! Du vergißt dir dein Hemd
Oh ha! mir leid

Abb. 13a: James und Hilda versuchen »das Gute« ihrer Strahlenkrankheit zu sehen (Briggs 1983, 36).

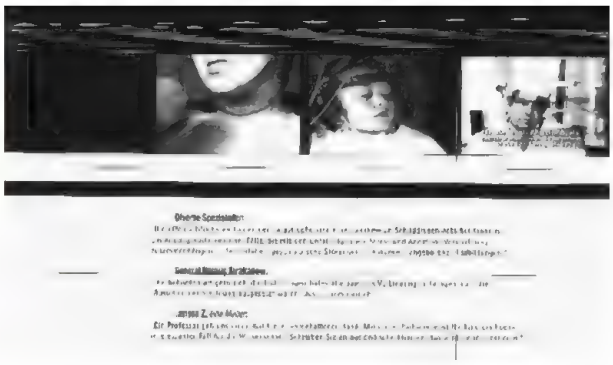


Abb. 13b: Dokumentarische Stills aus *Der Sarcophag* (Christin/Bilal 2001, 21).

Abb. 13c: Emmanuel Lepage erinnert sich an Fotos aus Tschernobyl (Lepage 2013, 15).

Abb. 13d: Große radioaktive Hitze hat die Unterhaut der Opfer aus Hiroshima verkocht (Nakazawa 2004, 46).

der ›Wahrnehmungskompetenzen‹ aufgenommen werden. Löbner weist darauf hin, dass die Vagheit vieler sprachlicher Begriffe als Unvollkommenheit natürlicher Sprache betrachtet werde. Aus seiner Sicht ist sie jedoch eine große Errungenschaft, weil auf diese Weise von den gegebenen semantischen Mitteln ein sehr vielfältiger und effizienter Gebrauch gemacht werden könne (Löbner, 350).

Künstlerischer Journalismus als Form des *artistic research*

Da Radioaktivität in hoher Dosierung eine tödliche Gefahr für den menschlichen Organismus bedeutet, ist es sehr wichtig, auf ihren Strahlungsgrad hinzuweisen. Doch wie gestaltet sich die Effizienz der Vagheit für das bildsemantische Konzept ›radioaktiv‹ im Comic? Emmanuel Lepage hat sich für die Hilfsorganisation *Les enfants de Tchernobyl*[16] und die Gruppe *Les Dessin'Acteurs*[17] nach Tschernobyl begeben, um vor Ort Bilder des radioaktiv verseuchten Gebietes zu produzieren. Wie Briggs in *Strahlende Zeiten*, Christin und Bilal in *Der Sarcophag* und Keiji Nakazawa in *Barfuß durch Hiroshima* zeigt Lepage die Auswirkungen der radioaktiven Strahlung auf den Menschen, wenn auch nur kurz und in schwarzweißen Bildern aus seiner Erinnerung (vgl. Abb. 13a–d).

Der Künstler betrachtet seine Tätigkeit als politischen Aktivismus: »Man hat mir die Gelegenheit gegeben, zum ersten Mal eine gezeich-

nete Reportage zu machen. Ich werde nicht mehr nur die Welt betrachten, sondern ›eingebunden‹ sein! Ein Aktivist eben!« (Lepage, Klappentext Rückseite). Er steht damit in der Tradition journalistischer Comics, die nach Pascal Lefèvre

> mit dem Konzept des ›langsamen Journalismus‹ in Verbindung gebracht [werden], weil sie in punkto Geschwindigkeit nicht mit Radio, Fernsehen und Internet mithalten können: eine Reportage als grafische Sequenz auszuführen benötigt wesentlich mehr Zeit als ein paar Bilder zu fotografieren oder einen schriftlichen Bericht zu verfassen. Während Zeichnungen nicht mit der dokumentarischen Kraft einer Fotografie mithalten können, so vermögen sie doch ein vertrauenswürdiges Bezugsmodell herzustellen, das sich […] von einer wahrheitsgetreuen Abbildung visueller Eindrücke unterscheidet. Comicjournalismus […] führt dem Leser die Konstruiertheit von Nachrichten vor Augen und kann Inhalte vermitteln, die eine Kamera auf diese Weise nicht einfangen kann. (Lefèvre, 33f.)

In seiner autobiografischen Graphic Novel *Ein Frühling in Tschernobyl* (2013) begibt sich der Ich-Erzähler Lepage sogar ausdrücklich auf die Suche nach Möglichkeiten, Radioaktivität und ihre unterschiedlichen Ausformungen im Bild festzuhalten, so dass eine Art zeichnerischer Forschungskatalog entsteht, der in die Erzählung von den Erlebnissen in Tschernobyl eingewoben wird und dessen Strategien hier im Vergleich mit den anderen genannten Werken noch genauer betrachten werden sollen. Formal sind vom Atomcomic-

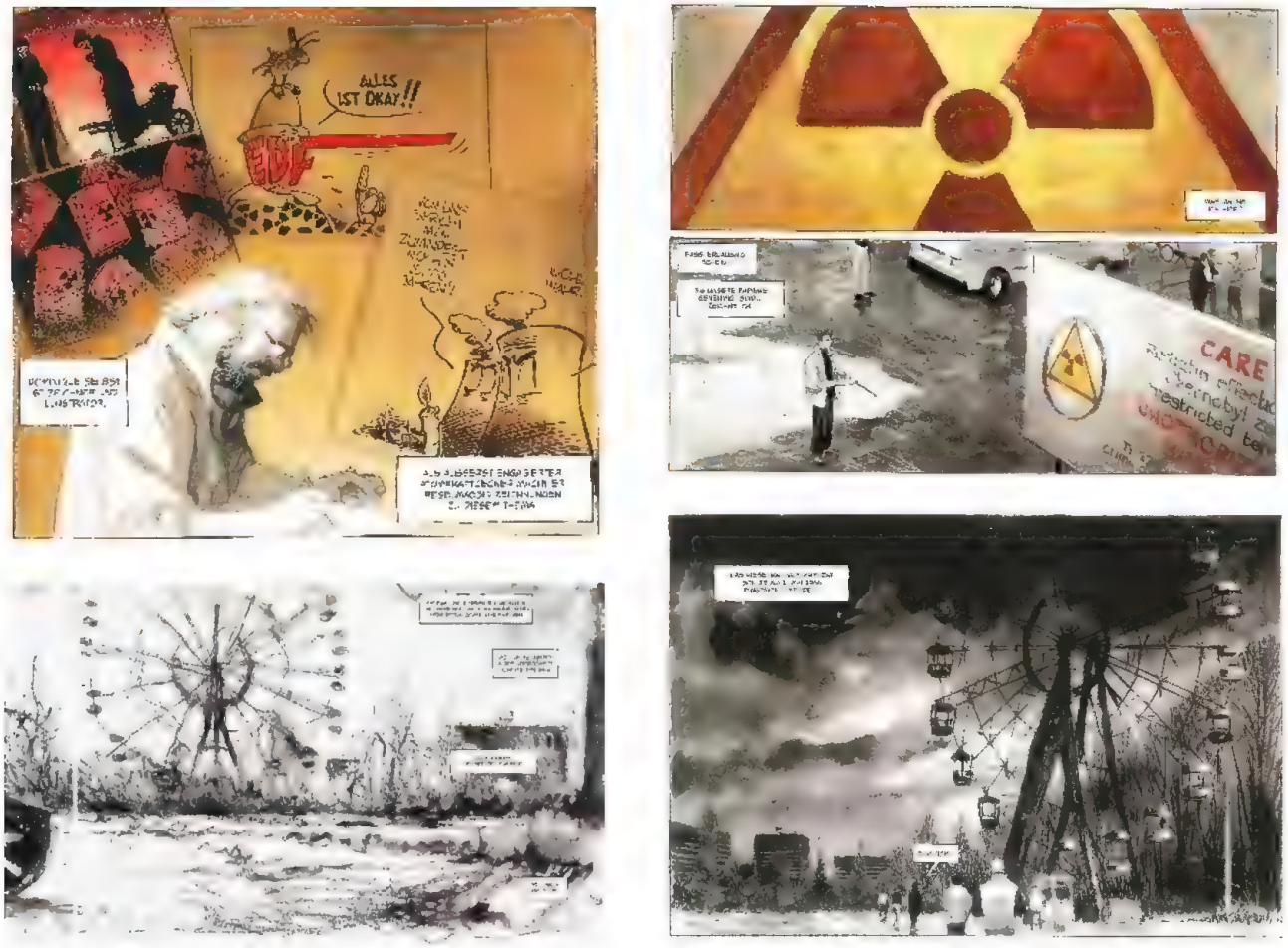


Abb. 14: Der Arbeitsprozess des Künstlers ist in den Maltechniken erkennbar (Lepage 2013, 20; 67; 50; 66).

zitat über die im schwer verstrahlten Gebiet hastig skizzierten Kohlezeichnung bis zum farbig ausgearbeiteten Aquarellpanel alle Stufen von Lepages künstlerischem Arbeitsprozess im Buch enthalten, denn neben seiner persönlichen Auseinandersetzung mit dem Thema hat auch die Radioaktivität die Bilder geformt (vgl. Abb. 14).

Lepages Arbeit ist ein Beispiel dafür, »dass das Gezeigte nicht einfach ein Spiegel einer historischen Situation ist, sondern eine künstlerische Interpretation darstellt« (Lefèvre, 34), die, so gründlich ihr Produzent auch vorgeht, nur subjektiv und selektiv sein kann. Das gilt auch für den Manga *Reaktor 1F. Ein Bericht aus Fukushima* von Kazuto Tatsuta, der im Vorwort als »Zeugenbericht eines Kämpfers, nicht mehr und nicht weniger« eingeordnet wird (Nishimura Poupée, 2). Karyn Nishimura Poupée, die Autorin des Vorworts, ist es auch, die die atomkraftunkritische Subjektive von Tatsuta verteidigt:

> Natürlich kann man einiges einzuwenden finden, könnte man gelegentlich meinen, der Held sei zu willfährig, ein wenig naiv, sich des Ausmaßes der Gefahr nicht bewusst, er stelle sich auf die Seite des Tepco-Konzerns. Das mag sein… Aber er ist es, der eine Wahl trifft, eine Sicht auf die Dinge anbietet. Der Autor nimmt für sich nicht die Wahrheit in Anspruch, denn er sagt selbst: Er zeichnet nur auf, was er wahrgenommen und durchlebt hat, wie es ein Soldat täte, der, aus dem Krieg heimgekehrt, von der ganzen Auseinandersetzung nur den einen Teil der Schlacht erlebt hat, an der er teilgenommen hat. Doch schmälert das nicht den Wert seiner Erfahrungen. (Nishimura Poupée, 3)

Vielen Kriegsheimkehrern ist es, anders als Tatsuta, dennoch möglich, subjektive Erlebnisse mit einer problematisierenden Perspektive auf das, was ihnen widerfahren ist, zu verbinden, könnte man hier entgegnen. Sie schaffe es, sich kritisch zu positionieren und den »Wert ihrer Erfahrungen« in ihren Berichten konstruktiv in den Dienst der Gesellschaft zu stellen, indem sie den Verwertungscharakter des Kriegsdienstes offen legen und seine tödlichen Konsequenzen konkret benennen. An Mahnungen, Tatsutas Werk nicht vorschnell zu kritisieren, mangelt es jedenfalls auch im Vorwort des zweiten Teils nicht. Dabei erschließt sich mir persönlich das Argument von Stephane Beaujean nicht, dass Kritik an »Tatsutas beschränkte[r] Sicht der Dinge« zu äußern gleichzeitig bedeute, den Standpunkt der Arbeiter zu ignorieren, die es auf sich genommen hätten, in Furcht zu leben und sich mehr als andere der Verantwortung zukünftigen Generationen gegenüber stellten, indem sie sich voller Mut bemühten, Antworten auf die bedrückende Frage, wie man den Risiken gescheit begegnen und wie man die unvermeidlichen Rückschläge bewältigen könne, die diese endlose Demontage unvermeidlich mit sich bringen werde (Beaujean, 3). Auch wenn Mangaka die Stimmung der Gesellschaft zeichnen, wie es Felix Lill auf dem Buchrücken vom zweiten Teil von *Reaktor 1F* formuliert, so ist es doch etwas hoch gegriffen, davon auszugehen, man habe die Stimmung der japanischen Gesellschaft aufgenommen, wenn man erst einen Fukushima-Manga gelesen hat, derer mittlerweile über 60 existieren (Hanisch, 22). In diesem Zusammenhang sei auch auf den Skandal hingewiesen, den die Food-Manga-Serie *Oishinbo* (2009–2014) des japanischen Magazins *Big Comic Spirits* auslöste, dessen Autoren Tetsu Kariya und Akira Hanasaki eine weniger hoffnungsfrohe Sicht auf die Folgen von Fukushima eröffneten als

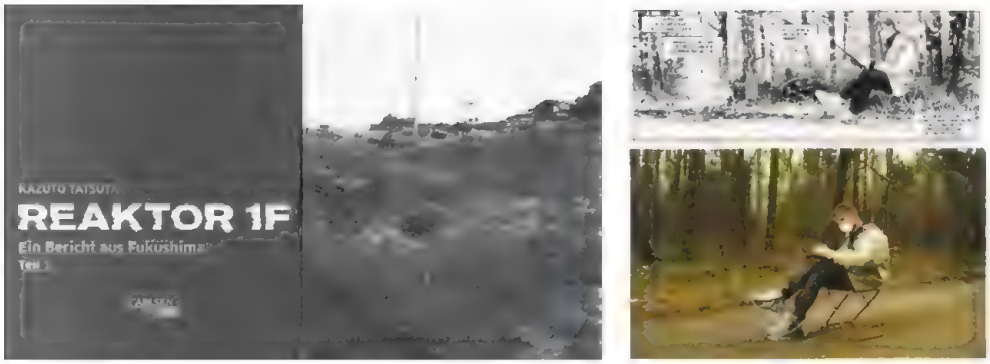


Abb. 15: Realitätsbezug durch Einsatz von Fotografien. Links (Tatsuta 2016a, 1); rechts (Lepage 2013, 109; 166).

Tatsuta.[18] Denn auch im Falle der Abbildungsreferenten von Radioaktivität im verseuchten Niemandsland gilt, dass »die bildproduzierenden Akteure – etwa FotografInnen, MalerInnen, DokumentarfilmerInnen, GraphikerInnen – in und durch ihr artefakterzeugendes Handeln möglicherweise Position [beziehen], vielleicht sogar gegen andere, bereits bestehende Bildproduktionen […]«, wie Rainer Keller ausführt (Keller, 77).

Die mittelbare oder unmittelbare Zeugenschaft ist ein wichtiges Kontextmerkmal für Comics, die sich mit Atomkatastrophen befassen, und der bereits 2012 erschienene Manga *3/11 – Tagebuch nach Fukushima* von Yuko Ichimura ist als Beispiel des Zeitzeugen- bzw. Erfahrungsberichten zu nennen. Sowohl Lepage als auch Tatsuta authentifizieren den Realitätsbezug mit Fotografien der Gebiete, aus denen sie berichten, zu Anfang bzw. am Ende ihrer Werke (vgl. Abb. 15).

Einige der Bildreferenten, die Lepage skizziert, um Radioaktivität und den verstrahlten Raum zu illustrieren, werden auch von den Zeichnern der anderen hier genannten Comics in Gebrauch genommen, deshalb werde ich im Folgenden die bildlichen Stellvertreter, die auf radioaktive Strahlung hinweisen, in ihren unterschiedlichen Ausführungen einander gegenüberstellen. Eine funktionale Darstellung der Verteilung radioaktiven Fallouts auf unserem Planeten sind stilisierte Landkarten, die die Wind- oder, im Falle von Fukushima, die Strömungsrichtung angeben (vgl. Abb. 16). Die simpelste Möglichkeit, graduelle Veränderlichkeit von Radioaktivität zu verdeutlichen, bietet sich durch das Abbilden eines Geigerzählers und seiner unterschiedlichen Messwerte.[19]

Abb. 16: Durch Landkarten wird die Verteilung radioaktiven Fallouts dargestellt (Lepage 2013, 10).

Auch der Umfang der Schutzkleidung, um radioaktive Partikel von sich fernzuhalten, unterscheidet sich je nach Stärke der radioaktiven Gefahr. Tatsuta zählt die Kleidungsstücke bis ins kleinste exemplarische Detail auf und beschreibt auch, wie sie gesäubert werden, während Lepage sie als Fremdkörper im Bild inszeniert. Beide Bildtaktiken können als Formen einer Verfremdung betrachtet werden, die die stringente dokumentarische Erzählung bricht und den menschlichen Lebensraum in Fukushima und Tschernobyl als gesundheitsschädlich auszeichnet, solange man sich nicht entsprechend schützt. Raymond Briggs hingegen entlarvt die ›Schutzkleidung‹ seiner beiden Protagonisten als letztes Aufbäumen einer Zufluchtshoffnung, bevor sie zu Grunde gehen (vgl. Abb. 17).

Das Konzept ›radioaktiv‹ ist bei Briggs also durch seine fiktionale und schwarzhumorige Ironisierung vernichtender und hoffnungsloser als bei Lepage und Tatsuta, die die Möglichkeit, dass ein dauerhaftes Leben in der Nähe des kontaminierten ›Niemandslandes‹ mit bestimmten Abstrichen möglich sein kann, in ihren dokumentarischen Darstel-

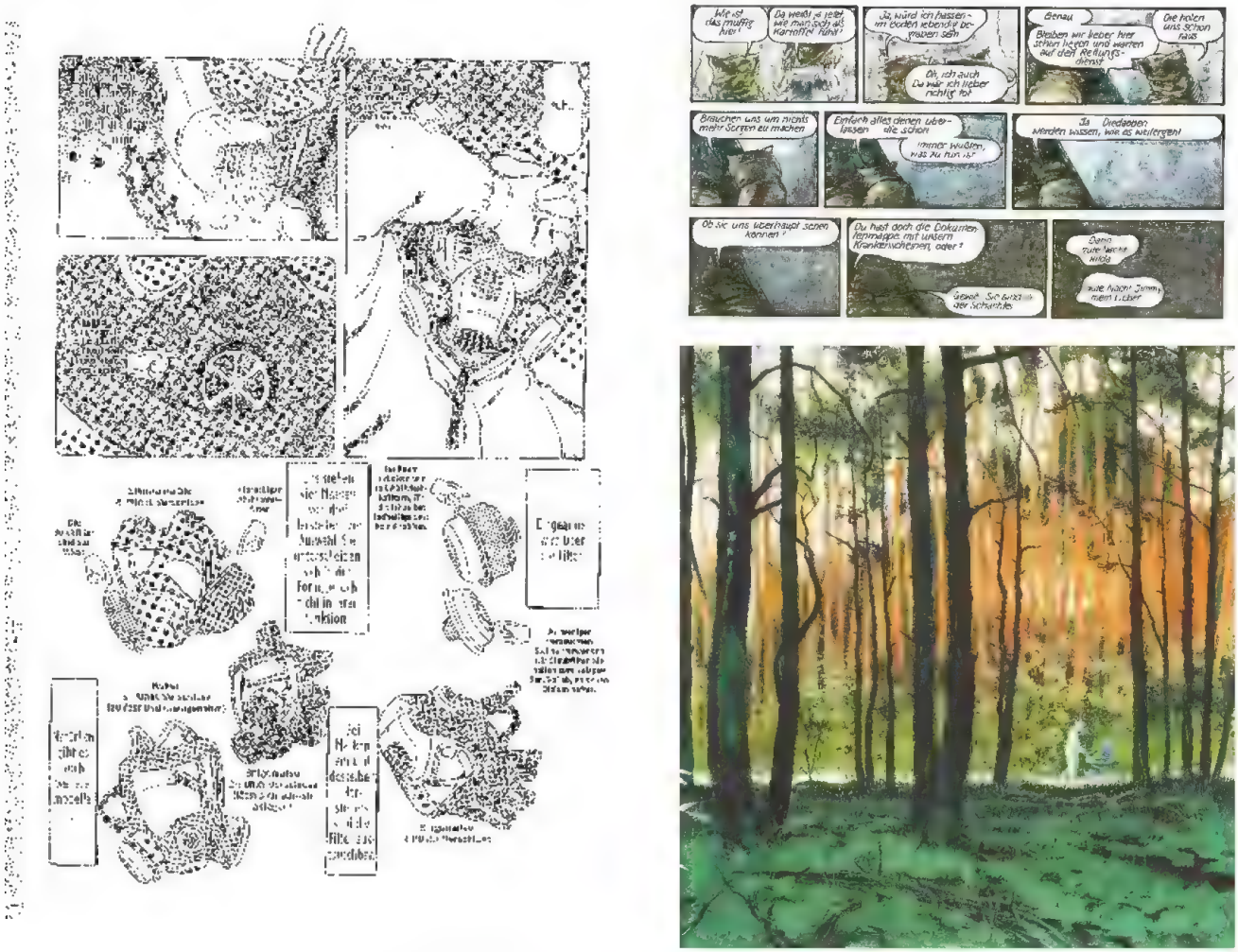


Abb. 17: Unterschiedliche Darstellungen der Schutzausrüstung. (links: Tatsuta 2016a, 62; rechts oben: Briggs 1983, 37; rechts unten: Lepage 2013, 135).

lungen zumindest nahelegen. Der sich graduell verändernden Farbgebung bei Briggs entfernt ähnlich lässt Lepage immer mehr Farbe in seinen Comic einfließen und vergleicht seine »romantische Faszination« für die verfallenen Gebäude im verstrahlten Gebiet mit der der Ruinenmaler des 19. Jahrhunderts, »aber in Tschernobyl mischt sich ein Schuldgefühl bei.« (Lepage, 91) Der Zeichner kommentiert manche seiner Kreidezeichnungen so, dass deutlich wird, dass alles in seinen Bildern vorhanden ist, außer der Radioaktivität. Er wählt eine Art künstlerisches Ausschlussverfahren in Ermangelung der Fähigkeit, die nukleare Strahlung zu malen und damit zu beweisen, dass sie existiert. Die Farbauswahl wirkt stark überzeichnet, ohne dass der Eindruck natürlichen Frühlingslichts in einem osteuropäischen Wald verloren geht. Dass die Farben, die Lepage für seine Naturbilder in der kontaminierten Zone wählt, manchmal jener Fluoreszenz ähneln, die am Anfang dieses Artikels zur Darstellung von Radioaktivität besprochen wurde, kann ein Zufall sein, der Zeichner erklärt seine Farbauswahl nicht. Lepage thematisiert hingegen auf der Ebene der Sprechblasen immer wieder seine Unfähigkeit, »die Wahrheit« ins Bild zu setzen (vgl. Abb. 18).

Schließlich nimmt er an, dass »vielleicht eine ›Spiegelzeichnung‹«, »dieser ungewollte Abdruck der blauen Bäume auf der nächsten Seite« seines Skizzenbuches, dem nahe komme, was als trugbildhafte Darstellung von Tschernobyl erscheinen könne (Lepage, 114f.; Abb. 19).

Ist das ›radioaktiv‹? – Sichtbare Merkmale eines unsichtbaren Konzepts

Die visualisierte Radioaktivität im nuklear zerstörten ›Niemandsland‹ des Comics ist mehr als die Summe ihrer Referenten. Ereignisgenerierte Abbildungen, wie die ›Mushroom Cloud‹ oder der japanische ›Pika-don‹, weisen durch den möglichen »Wechsel der Zeigehorizonte«, mit dem »Visualisierungen mithin sowohl unterschiedlich gestaltet […] wie auch

Abb. 18: Die Vermittelbarkeit der Radioaktivität fällt besonders im Wald schwer (Lepage 2013, 112f.).

sehr unterschiedliche Funktionen übernehmen [können]« (Keller, 79) eine Ambivalenz auf, die erst durch eindeutige Kontextualisierungen und Bewertungen behoben werden kann. Dem Katastrophenraum als ›Alltagsgegenstände‹ zugehörige Objekte, wie der Geigerzähler, die Schutzkleidung oder von wildlebenden Tieren bewohnte verfallene Industriebrachen, sind im Bild darstellbare Auswirkungen, die an ›Radioaktivität‹ als unsichtbare Ursache rückgebunden werden, und anhand derer, wie im Falle der benötigten Schutzkleidung oder körperlicher Schäden durch die Strahlenkrankheit, ein Eindruck über die graduelle Stärke der Radioaktivität hervorgerufen werden kann, der die jeweilige Beschaffenheit des vagen Konzepts von ›radioaktiv‹ definiert und eingrenzt. Dies kann auch durch ursächlich kontextualisierte graduelle Farbveränderungen und ›Radioaktivität‹ verdeutlichende Strahlungsreferenten funktionieren, wie ein leuchtender ›Schimmer‹ oder vom strahlenden Objekt ausgehende ›Wellen‹. Diese Zeichen, je nach dem, ob sie isoliert oder in Verbindung zueinander eingesetzt werden, evozieren ein immer anders beschaffenes ›Unsichtbares‹ von Radioaktivität, das sich der Bildumgebung der jeweiligen Erzählung entsprechend anpasst. Das bewusste Infragestellen von schon bestehenden Bildproduktionen im Sinne einer ›Bildgewohnheit‹, betreibt Emmanuel Lepage ausdrücklich, wenn er die finstere gräulich-schwarze Betontristesse Tschernobyls durch beinahe unnatürlich leuchtende frühlingshafte Landschaftsbilder konterkariert. Er präzisiert seine widersprüchliche Wahrnehmung der verseuchten Umgebung im Bild und folgt seinem übergeordneten professionellen Interesse an einer künstlerisch falsifizierenden und sich von vorangegangenen Bildstrategien emanzipierenden ›Forschung‹. Lepage verzichtet nicht darauf, den wissenschaftlichen Authentizitätsanspruch und die subjektiven ›Wahrnehmungskompetenzen‹ des vom empirischen Autor vorausgesetzten empirischen Betrachters als konfligierende Elemente im eigenen Schaffen herauszuarbeiten. Dies gilt auch für das gleichzeitige Installieren von ›Wirklichkeitseffekten‹ und eigener politischer Positionierung. Er lässt sich damit zwischen Tatsuta, dessen Bilder hinsichtlich Radioaktivität als unkritisch und neutral bezeichnet werden können, und Nakazawa, Briggs, Christin und Bilal einordnen, die in ihren Bildern anhand gradueller Drastik und kontextualisierender ›Seh-Hilfen‹, wie zum Beispiel ironischer Stilmittel im Text, eindeutig auf die Gefahren von Radioaktivität und Atomkraft referieren.

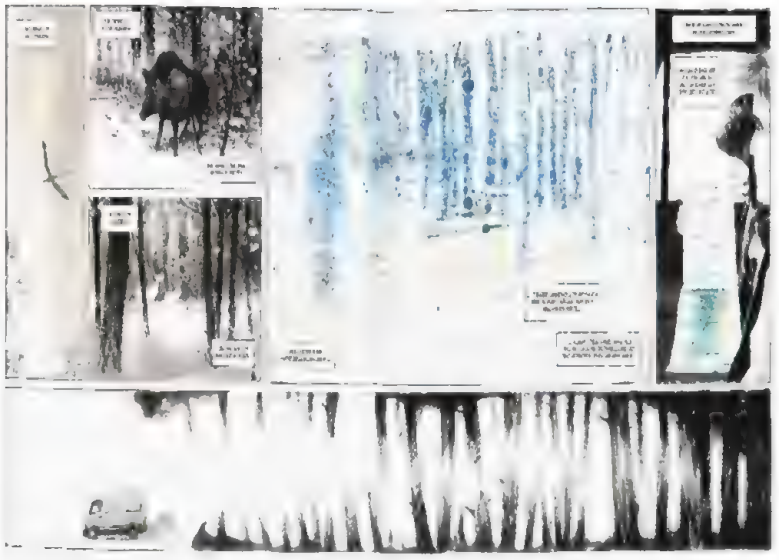


Abb. 19: Blaue ›Spiegelzeichnung‹ aus dem Skizzenbuch von Emmanuel Lepage (Lepage 2013, 114f.).

Die Untersuchung des Bilddiskurses der Radioaktivität im Comic ist mit diesen Überlegungen noch lange nicht abgeschlossen. Nicht zuletzt, weil dem in diesem Artikel besprochenen kleinen Textkorpus nur Beispielcharakter zukommen kann und andere Formen des Mediums wie Strips, Karikaturen oder pädagogische Lehrbücher nicht berücksichtigt werden. Auch eine genauere Betrachtung der historischen Entwicklung des Diskurses von Radioaktivität und Atomkraft im Bild wäre hoch interessant, da anzunehmen ist, dass ihr Motiv entscheidend von gesellschaftspolitischen Einflüssen geprägt wird und zeitgenössische Künstler_innen mit geschärftem Blick aufgreifen, welche Folgen die bis heute nicht aus der Welt zu schaffende katastrophale Zerstörungskraft der Radioaktivität für unseren Lebensraum und unser Zusammenleben hat und möglicherweise haben wird.

Emmanuel Lepage hat seinem Buch *Ein Frühling in Tschernobyl* folgendes Zitat von Rainer Maria Rilke vorangestellt:

> Denn das Schöne ist nichts als des Schrecklichen Anfang, den wir noch gerade ertragen, und wir bewundern es so, weil es gelassen verschmäht, uns zu zerstören.
>
> Ein jeder Engel ist schrecklich. (Lepage, 2)

Auf dass kein Mensch dem Schrecken des nuklearen Engels jemals wieder begegnen muss, er ist schon zu lange unerträglich.

Bibliografie

Beaujean, Stéphane: Orientalismus Vermeiden. Vorwort von Stéphane Beaujean. In: Kazuto Tatsuta: Reaktor 1F. Ein Bericht aus Fukushima. Teil 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2016, S. 2–3.

Briggs, Raymond: Strahlende Zeiten. Frankfurt am Main: Wolfgang Krüger Verlag, 1983.

Ceranski, Beate: Das authentische Radium. Die Zurichtung der frühen Radioaktivitätsforschung zum kulturellen Konsumgut. In: Historische Anthropologie. Kultur – Gesellschaft – Alltag. Hg. von Silvia Paletschek, Band 16, Heft 1 Köln: Böhlau, S. 92–117.

Christin, Pierre u. Enki Bilal: Der Sarcophag. Der Briefwechsel. Projekt für ein Museum der Zukunft. Berlin: Egmont Ehapa Verlag GmbH, 2001.

Dath, Dietmar u. Oliver Scheibler: Mensch wie Gras wie. Berlin: Verbrecher-Verlag, 2014.

Eco, Umberto: Lector in Fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten. München/Wien: Carl Hanser Verlag, 1987.

Grünewald, Dietrich: Zwischen Fakt und Fiktion. Dokumentarische Bildgeschichten. In: Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Hg. v. Dietrich Grünewald. Essen, Bachmann Verlag, 2013, S. 9–16.

Hahn, Hans-Joachim: »Reality beats out surrealism every time!«. Realitätseffekte reconsidered: Comics als Reflexionen von Wirklichkeit. In: Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Hg. v. Dietrich Grünewald. Essen, Bachmann Verlag, 2013, S. 75–89.

Heyden, Linda-Rabea: Interpiktorialität im Comic. Versuch einer Systematik zu bildlichen Bezugnahmen in Comics. In: Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge. Hg. v. Guido Isekenmeier. Bielefeld: transcript Verlag, 2013, S. 281–298.

Ichiki, Masashi: Embracing the victim-hood. A history of A-bomb manga in Japan. In: IJAPS, Vol. 7, No. 3 (Special Issue, September 2011). <http://ijaps.usm.my/wp-content/uploads/2012/07/AbombManga-MasashiIchiki.pdf>. Letzter Zugriff am 27.11.2016.

Keller, Rainer: Die komplexe Diskursivität der Visualisierungen. In: Perspektiven wissenssoziologischer Diskursforschung. Theorie und Praxis der Diskursforschung. Hg. v. Saša Bosančić und Reiner Keller. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2016, S. 75–93.

Lefèvre, Pascal: Die Modi dokumentarischer Comics. In: Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Hg. v. Dietrich Grünewald. Essen, Bachmann Verlag, 2013, S. 31–49.

Lepage, Emmanuel: Ein Frühling in Tschernobyl. Bielefeld: Splitter, 2013.

Löbner, Sebastian: Semantik. Eine Einführung. Berlin: de Gruyter, 2013.

Nakazawa, Keiji: Barfuß durch Hiroshima. Teil 1. Kinder des Krieges. Hamburg: Carlsen Verlag, 2004.

Nishimura Poupée, Karyn: Der Zeugenbericht eines Kämpfers, nicht mehr und nicht weniger. In: Kazuto Tatsuta: Reaktor 1 F. Ein Bericht aus Fukushima. Teil 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2016, S. 2–3.

Paul, Gerhard: ›Mushroom Clouds‹. Der atomare Bildakt und seine transkulturelle Resonanz. In: Gerhard Paul: BilderMACHT. Studien zur »Visual History« des 20. und 21. Jahrhunderts. Göttingen: Wallstein Verlag, 2013, S. 245–284.

Posner, Roland: Atommüll als Kommunikationsproblem. In: Warnungen an die ferne Zukunft. Atommüll als Kommunikationsproblem. Hg. v. Roland Posner. München: Verlag von Wittern,1990, S. 7–16.

Sachs-Hombach, Klaus: Bildbegriff und Bildwissenschaft. In: kunst – gestaltung – design, Heft 8. Hg. v. Dietfried Gerhardus und Sigurd Rompza, Saarbrücken: Verlag St. Johann, 2002.

Sachs-Hombach, Klaus: Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft. Köln: Halem, 2003.

Tatsuta, Kazuto: Reaktor 1F. Ein Bericht aus Fukushima. Teil 1. Hamburg: Carlsen Verlag, 2016.

Tatsuta, Kazuto: Reaktor 1F. Ein Bericht aus Fukushima. Teil 2. Hamburg: Carlsen Verlag, 2016.

Träbert, Elmar: Radioaktivität – verständlich. Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2007.

Filmografie

HADASHI NO GEN (Barfuß durch Hiroshima; JP 1983; R: Mori Masaki)

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Autor und Jahr unbekannt, Pharmazie-Historisches Museum der Universität Basel, Schweiz.

Abb. 2: United States Department of Defense <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Operation_Crossroads_Baker_Edit.jpg?uselang=de>. Letzter Aufruf 01.12.2016.

Abb. 3: Links: BARFUSS DURCH HIROSHIMA (JP 1983); rechts: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/mundo/2015/08/2/el-aterrador-inicio-de-la-era-atomica>. Letzter Zugriff am 27.11.2016.

Abb. 4: Lepage 2013, 111.

Abb. 5: Christin/Bilal 2001, 54f.

Abb. 6: Dath/Scheibler 2014, 16f.

Abb. 7: Posner 1990, 15.

Abb. 8: Briggs 1983, Cover.

Abb. 9: Briggs 1983, 18f.

Abb. 10: Briggs 1983, 20f.

Abb. 11: <http://www.saatchigallery.com/aipe/andy_warhol.htm>. Letzter Zugriff am 26.11.2016.

Abb. 12: Briggs 1983, 1; 37.

Abb. 13a: Briggs 1983, 36.

Abb. 13b: Christin/Bilal 2001, 21.

Abb. 13c: Lepage 2013, 15.

Abb. 13d: Nakazawa 2004, 46).

Abb. 14: Lepage 2013, 20; 67; 50; 66.

Abb. 15: Links: Tatsuta 2016a, 1; rechts: Lepage 2013, 109; 166.

Abb. 16: Lepage 2013, 10.

Abb. 17: Links: Tatsuta 2016a, 62; rechts oben: Briggs 1983, 37; rechts unten: Lepage 2013, 135.

Abb. 18: Lepage 2013, 112f.

Abb. 19: Lepage 2013, 114f.

1] http://www.zm-online.de/home/gesellschaft/Strahlende-Zeiten_267580.html#4.

2] Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang der Webcomic *Radium Girls* von Emmi Genn (2013): http://www.emigennis.com/radium-girls/ (Abrufdatum: 05.10.2016).

3] http://www-pub.iaea.org/MTCD/publications/PDF/Pub1124_scr.pdf.

4] http://www-pub.iaea.org/MTCD/publications/PDF/Pub1124_scr.pdf.

5] Captain Atom wurde radioaktiv verstrahlt, bei Hulk ist eine gammabestrahlte Gensequenz mutiert und Dr. Manhattan verliert Hochgeschwindigkeitselektronen und sendet deshalb die blaue Tscherenkow-Strahlung aus. Zur genaueren Erklärung dieser Zusammenhänge sei hier auf den Artikel »Watchmen: The Science of Dr. Manhattan« verwiesen, der ein ausführliches Interview mit dem Physiker James Kakalios enthält, dem Autor von The Physics of Superheroes (2006): http://www.livescience.com/3356-watchmen-science-dr-manhattan.html (Abrufdatum: 04.10.2016).

6] Zur Geschichte des ›A-Bomb-Maga‹ siehe Ichiki 2011.

7] https://pencilpanelpage.wordpress.com/2013/08/15/what-is-the-relationship-between-form-and-content-in-keiji-nakazawas-barefoot-gen/

8] http://www.nzz.ch/feuilleton/das-monster-aus-dem-meer-1.18247790

9] https://www.welt.de/print/die_welt/politik/article12871768/Die-Kamikaze-von-Fukushima.html (Abrufdatum: 03.10.2016); https://www.theguardian.com/environment/2013/jan/11/fukushima-50-kamikaze-pilots-sacrifice (Abrufdatum: 03.10.2016); http://travel.cnn.com/tokyo/life/fukushima-kamikaze-worker-tells-us-why-he-keeps-going-back-972771/ (Abrufdatum: 03.10.2016).

10] In Bezug auf Barthes' Essay »Diskurs der Geschichte« und auf den dort erstmals von ihm benutzten Begriff ›effet de réel‹ erklärt Hahn die durchgängige Beibehaltung des Terminus ›Wirklichkeitseffekt‹. (Hahn, 77)

11] Dazu gehören die Nuklearunfälle in Goiânia in Brasilien und Samut Pakran in Thailand, vgl. S. 1.

12] https://www.iaea.org/newscenter/multimedia/videos/new-radiation-symbol-interview-carolyn-mackenzie.

13] Lexikon der Filmbegriffe: Antikriegsfilm. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3861.

14] http://www.schattenblick.de/infopool/umwelt/brenn/ubge0018.html.

15] Briggs spielt mit diesen Handlungsanweisungen auf die *Protect & Survive*-Filme des britischen *Central Office of Information for Home Office* an, die die britische Bevölkerung in den späten 70er und frühen 80er Jahren auf einen nuklearen Angriff vorbereiten sollten. Ein Blick auf die latente inhaltliche Absurdität dieser Informationsmaßnahmen in Form von Trickfilmen lohnt sich: http://www.nationalarchives.gov.uk/films/1964to1979/filmpage_warnings.htm, http://www.nationalarchives.gov.uk/films/1964to1979/filmpage_casualties.htm.

16] http://www.lesenfantsdetchernobyl.fr.

17] http://www.dessinacteurs.org.

18] http://www.tagesanzeiger.ch/kultur/buecher/Dieses-FukushimaManga-erzuernt-die-japanische-Regierung/story/31006851#mostPopularComment. Vgl. auch Lorie

Brau: Oishinbo's Fukushima Elegy: Grasping for the truth about radioactivity in a food manga. In Fukushima and the Arts. Negotiating Nuclear Desaster. London: Routledge, 2017, o. S.. Eine differenziertere Auseinandersetzung scheint auch die unsichtbare radioaktive Ausstellung »Don't follow the wind« der Künstlergruppe Chim↑Pom unter Mitarbeit von Ai Wei Wei zu bieten, die in dieser interessanten Videoreportage vorgestellt wird: http://thecreatorsproject.vice.com/show/video-the-radioactive-art-exhibit-you-cant-see--dont-follow-the-wind.

19] Prof. Dr. Elmar Träbert weist darauf hin, dass Geigerzähler relativ billig zu erwerben seien, aber nicht viel über die Art der Strahlung, die sie anzeigen, besagten » – man möchte fast sagen, sie verbreiten mehr Furcht als Information. Solche Warnungen vor Strahlung haben ihren Wert, aber was muss man tun, um Bescheid zu wissen? Man müsste die Strahlensorten unterscheiden und die Energie der Strahlung messen, um zu wissen, was die Strahlung aussendet und wovor man sich besonders in Acht nehmen sollte.« (Vgl. Träbert, 32).

Der Mann mit Eigenschaften

Die Attribute des Asterios Polyp

Alexander Press (Bremen)

»Welche drei Dinge würdest Du mitnehmen, wenn Du plötzlich abreisen müsstest?«

Als das Appartement der Hauptfigur Asterios Polyp im gleichnamigen Comic (AP, Mazzucchelli 2011) von einem Blitz getroffen wird und in Brand gerät, wird diese im Vorfeld nur hypothetisch gemeinte Frage schlagartig sehr konkret. Zu einer *plötzlichen Abreise* gezwungen, rettet er genau drei Dinge, die ihm augenscheinlich wichtig sind. Weder sind es Dokumente, Handy oder Laptop, noch eines seiner teuren, in Szene gesetzten, klassischen Designermöbel. Stattdessen handelt es sich dabei um ein Feuerzeug, eine Armbanduhr und ein Schweizer Taschenmesser. Im weiteren Verlauf erfahren wir, wie Asterios in den Besitz dieser Gegenstände gekommen ist, erahnen ihre Bedeutung und werden Zeuge, wie er zwei davon an Personen verschenkt, die diesen Wert für Asterios nicht im Ansatz ermessen können.

In diesem Beitrag soll es um das sorgsam kuratierte Interieur Asterios Polyps und eben diese drei Dinge gehen, und darum, inwiefern sie für die Betrachter_innen zur Bedeutungsstruktur des Comics beitragen können. Konkret formuliert soll ein Vergleich aus kunst- und bildwissenschaftlicher Perspektive zwischen den genannten Dingen – Taschenmesser, Feuerzeug, Armbanduhr – sowie dem Interieur und dem kunstwissenschaftlichen Begriff des Attributes angestellt werden. Dies geschieht unter der Fragestellung, ob diese Dinge Bedeutung evozieren, die über die einfache Kennzeichnung/Darstellung des Gegenstandes hinausgeht, wie wir es bei einem Attribut mustergültig beobachten können. Nach einem kurzen Überblick darüber, wer die Figur Asterios Polyp ist und was in ›ihrer‹ Geschichte passiert, wird der Begriff des Attributes näher erläutert. Daran anschließend werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede für die einzelnen Dinge und die Art und Weise, wie sie jeweils ein Plus an Bedeutung hervorrufen, in je eigenen Abschnitten herausgearbeitet.

Das Geschehen wird uns von Asterios' tot geborenem Zwillingsbruder Ignazio berichtet.[1] Unser Protagonist, ein Mann mittleren Alters, wird als New Yorker Architekturprofessor vorgestellt, als sogenannter ›Papierarchitekt‹, da keiner seiner Entwürfe jemals realisiert wurde. Trotzdem genießt er einen formidablen Ruf, da er diverse Wettbewerbe und Preise gewonnen hat und seine erste Publikation, *Moderne mit menschlichem Antlitz*, ein moderner Klassiker geworden ist. In Hana Sonnenschein – einer hochtalentierten Bildhauerin, die trotz ihres Talents und exzellenter Ausbildung aufgrund ihrer Familiengeschichte mit einem Minderwertigkeitskomplex kämpft – findet Asterios eine Partnerin, mit der er sich auf eine feste Beziehung einlassen kann. Die Handlung begleitet im Wesentlichen die Prozesse, die Asterios und Hana während und nach ihrer Beziehung erleben. Der Fokus liegt jedoch auf Asterios. In dem, was wir die gegenwärtige Zeitlinie nennen können, begleiten wir ihn, der hier schon von seiner Ehefrau getrennt ist, aus seiner brennenden Wohnung heraus auf eine Art Odyssee, an deren Abschluss er Hana wiedersieht. Diese Odyssee lässt ihn einen Wandel durchlaufen, sodass wir es am Ende mit einem anderen, reiferen Asterios zu tun haben. In der vergangenen Zeitlinie begleiten wir Hana und Asterios in ihrer Beziehung bis kurz vor den Zeitpunkt ihrer Trennung. Diese beiden Erzählstränge wechseln sich innerhalb der Narration ab und sind durchsetzt von Träumen und traumähnlichen Sequenzen.

Bemerkenswert ist die Art und Weise der Charakterisierung der Protagonisten. Dies geschieht auf verschiedenen Ebenen: Während Asterios nicht müde wird seine rationale, konstruktivistische Sicht der Dinge in Vorträgen und Diskussionen zu verbreiten, ist Hanas Auffassung dazu konträr. Ihre organisch wirkenden Skulpturen und Asterios' Bauhaus-Möbel, oder der Kunstgriff Mazzucchellis bei einem Streit des Paares, Asterios in blauen geometrischen Formen aufzubauen und Hana aus roten skizzenhaften Strichen zu entwickeln, lassen diese verschiedenen Grundhaltungen der Protagonisten auch auf der bildlichen Ebene deutlich werden. Unterstrichen wird diese Verschiedenheit ebenfalls dadurch, dass Asterios' Sprechblasen viereckig und Hanas rund sind. Zur Charakterisierung der Hauptfiguren verwendet Mazzucchelli auch die Beziehungen, die diese zu bestimmten Objekten haben. Wie gezeigt werden wird, kann die wiederkehrende Ansicht von Asterios' Wohnzimmer als Einblick in sein Gefühlsleben verstanden werden. Feuerzeug, Armbanduhr und Taschenmesser sind zudem biographisch mit Asterios verlinkt.

Zur Begrifflichkeit des Attributs

Die Hypothese dieses Beitrages ist, dass Mazzucchelli sich zur Charakterisierung von Asterios eines kunsthistorisch alten, wirksamen Mittels bedient. Er stellt seine Figur in eine sinnstiftende Beziehung zu bestimmten Gegenständen. Ob es sich hier um Gegenstände handelt, die mit einem Attribut identisch sind, soll in vergleichender Weise herausgefunden werden. Führen wir

uns eine einfache kunsttheoretische Definition des Begriffs ›Attribut‹ vor Augen:

> [Z]u einer Personifikation [gehören] gewöhnlich […] gewisse Gegenstände, Pflanzen und Tiere. Diese ›Requisiten‹ nennt man Attribute: Symbole, die auf eine bestimmte Weise mehr oder weniger fest mit einer Personifikation oder Person verbunden sind. Wie aus dieser Definition deutlich wird, können also Attribute nicht nur zu Personifikationen, sondern zum Beispiel auch zu Heiligen, mythologischen Figuren, biblischen Gestalten und sogar zu historischen Persönlichkeiten gehören. Die Attribute dienen einem doppelten Zweck: Sie ermöglichen es dem Betrachter vor allem eine Person oder eine Personifikation zu identifizieren. Außerdem sagen sie etwas über die dargestellte Figur aus, verweisen auf eine biographische Episode, auf ihren Rang, auf ihren Charakter oder auf bestimmte Eigenschaften. Heiligen wird zum Beispiel sehr oft ein Attribut (oder mehrere) aus ihrem Martyrium beigegeben, und sie erzählen damit etwas über deren Lebensgeschichte. (Straten, 60–61)

Es wird deutlich, dass es häufig die Geschichte ist, die der Träger der Attribute mit eben diesen erlebt hat, die reguläre Gegenstände wie ein Schwert oder einen Schlüssel erst zu einem Attribut werden lässt. Der heilige Michael beispielsweise bekämpft den Höllendrachen mit seiner Lanze und seinem Schwert. Diese Dimension von Attributen dient beim Einzelbild in aller Regel der Identifikation ihres Trägers, der dadurch wiederum im Gefüge der Komposition zur Bildbedeutung beiträgt. Die zuschreibende Wirkung von Attributen muss allerdings nicht nur und zwangsläufig in einer Geschichte begründet liegen. Mitunter ist es auch eine metaphorische Übertragung der Eigenschaften des Gegenstandes auf ihren Träger, so zum Beispiel bei der Sichel des Sensenmanns oder der Waage in Gerechtigkeitsallegorien.

Aus den Attributen und den dazugehörigen Begebenheiten oder Sinnbildern lassen sich Rückschlüsse auf den Charakter des Trägers ziehen. Petrus, dem Jesus die Schlüssel zum Himmelreich aushändigt, ist mit Sicherheit vertrauenswürdig. Jemand, der zu Pferde und nur mit Schwert und Lanze einen Höllendrachen besiegt, muss mutig sein. Eine narrative Spannung/Tiefe liegt vor, wenn der Charakter der Figur und die Bedeutung der ihr zugeordneten Gegenstände im Fortgang der Geschichte nicht mehr übereinstimmen. Die provokante Frage, ob Petrus sich mit dem von Jesus höchstselbst überreichten Schlüssel nicht außerhalb der Dienstzeit auch ein Bier öffnen könne, verliert ihre Pointe am kunsthistorischen Einwand, dass solche Gedankenspiele in der klassischen Funktion von Attributen und dem Kanon der Petrusdarstellungen nicht vorgesehen sind. Doch bei Asterios haben wir es mit einer Figur zu tun, die eben nicht mit (s)einem ewigen und unveränderbaren Attribut, gleichsam emblematisch, in einem einzigen Bild dargestellt ist und deren Origin-Story als bekannt vorausgesetzt werden kann. Die Einbindung in eine narrative Folge ermöglicht hier im Gegensatz zur singulären Darstellung den Wandel des Verhältnisses zwischen Attribut und Träger: Selbst der Hammer des (Comic-)Helden Thor, scheinbar ein Attribut par excellence, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als nicht ganz unwiderruflich an den Helden gebunden. Spätestens in der populären Verfilmung (2011) erfährt der Betrachter, dass der Träger dieser Waffe »würdig« sein muss, um über dessen Kräfte zu verfügen – sodass sich Thor aufgrund seiner Überheblichkeit im Laufe des Films als des

eisernen Kampfgerätes unwürdig erweist und von dort an erst einmal ohne es zurechtkommen muss. Im Reboot der Heftserie (Aaron 2014) führt eben nicht besagter Thor Odinson den Hammer und ist auch nicht der Protagonist der Comicreihe. Statt seiner ist es die Erdenfrau Jane Foster.

Um die mögliche Wirksamkeit von Attributen in bildgeschichtlichen Kontexten näher zu untersuchen, möchte ich mich auf den narrativen Hintergrund konzentrieren, der aus Gegenständen Attribute machen kann. Die Frage, die sich im Kontext der Comicwissenschaft stellt ist, ob der alte kunsthistorische Begriff des Attributs zur Analyse von Comics herangezogen werden kann. Können Gegenstände, die, anders als klassische Darstellungen von Attributen, im raumzeitlichen Kontext einer Narration integriert sind, vergleichbare Bedeutungsträger sein? Wie praktisch ist ein Attribut aus narrationstheoretischer Sicht, wenn sein Träger weitere Abenteuer erlebt?

Porträt eines Architekten als moderner Mann: das bedeutsame Interieur des Asterios Polyp

Im Comic finden sich an unterschiedlichen Stellen Darstellungen von Asterios' Appartement (Abb. 1a–1f). Der Ausschnitt ist dabei immer identisch gewählt, in einem zentralperspektivisch aufgebauten Bild erhalten die Betrachter_innen Einblick in sein Wohnzimmer, im Hintergrund erkennt man die Küche. Der Zustand des Raumes verändert sich im Verlauf der Geschichte. Die Reihenfolge, in der uns die Ansichten begegnen ist aufgrund der verwobenen Zeitlinien ebenfalls durchmischt (1e, 1f, 1a, 1b, 1c, 1d). Ordnet man die Darstellungen chronologisch (wie in der gezeigten Zusammenstellung), so werden wir Zeuge einer zunehmenden Unordnung bis hin zur totalen Zerstörung der Wohnung. Was ist zu sehen? In der chronologisch ersten Darstellung (Abb. 1a) dominiert die strikte Konstruktion das Bild, die geometrischen Möbel – alles Klassiker der Moderne – befinden sich an ihrem von Asterios zugewiesenen Ort.[2] Das Sofa von Le Corbusier und die Sessel von Breuer und Mies van der Rohe sind im Zentrum angeordnet. Alle drei waren wichtige Architekten des 20. Jahrhunderts und gehören zu den einflussreichsten Designern des Bauhaus. Dessen

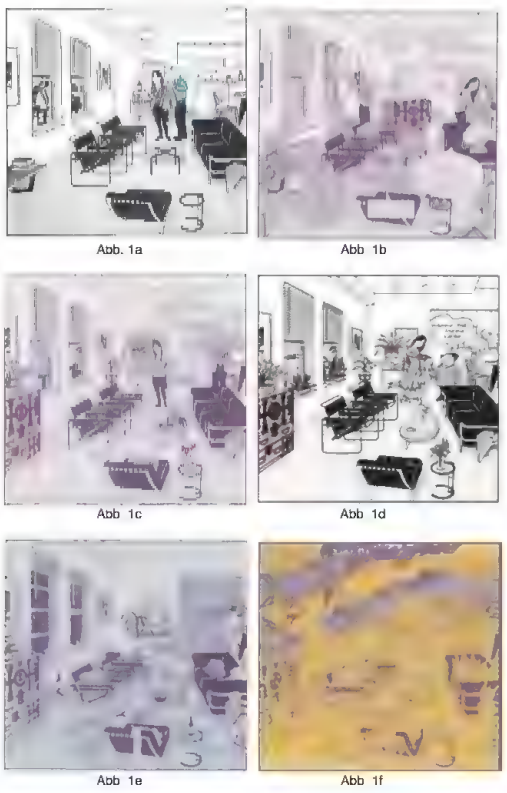


Abb. 1a–1f: Wohnung im Wandel (AP 2011, [4; 14; 87; 157; 190; 225]).

Gründer und ersten Direktor Walter Gropius, ging es hauptsächlich um »vernünftige Produkte« (Polster, 10). Dem folgend lässt sich festhalten, dass sich gerade die in Asterios' Wohnung befindlichen Möbel durch eine strenge Ästhetik, ohne schmückenden Zierrat auszeichnen.

Die zweite Darstellung (Abb. 1b) kontrastiert die erste, da sie die vorher alles beherrschende Ordnung nun durch ein Umzugschaos, das der Einzug von Hana in Asterios' Wohnung verursacht, zunichtemacht. Entgegen seinem gleichsam aseptischen Einrichtungsstil finden sich jetzt Topfpflanzen und eine japanische Truhe im Wohnzimmer. Weitere Pflanzen sind in der dritten Ansicht (Abb. 1c) ergänzt und die japanische Truhe hat die Nelson-Bank verdrängt. Die prägnanteste Veränderung jedoch ist der Tausch des streng rechteckig aufgebauten Stahlbandtisches von Mies van der Rohe gegen einen sogenannten Nierentisch, der einer ausgeprägt organischen Form frönt. Im nächsten Panel (Abb. 1d) sehen wir weitere Auswirkungen von Hanas Einzug. Es sind weitere Pflanzen und eine Katze dazugekommen und im Unterschied zu seinem Vorgänger wird der Nierentisch tatsächlich benutzt, sogar ein Gast wird empfangen. Im darauffolgenden Bild (Abb. 1e) sind nicht nur alle Topfpflanzen verdorrt, die gesamte Wohnung erscheint unaufgeräumt, dreckiges Geschirr und leere Flaschen stehen herum; Zeitungen, Bücher und Briefe liegen auf dem Boden. Durch die halboffenen Fenster regnet es herein. Dieser Regen gehört zu einem Gewitter, in dessen Verlauf ein Blitz die Wohnung in Brand setzt (Abb. 1f). Die Reise unseres Helden kann/muss beginnen.

In der Verknüpfung eines modernen Menschenbildes – mit dem Asterios zu Beginn des Comics vorgestellt wird, z. B. durch seine hochgelobte Publikation – mit der minimalistischen Formensprache der Möbel, soll diese modernistische Weltsicht des Asterios weiter betont werden, darüber hinaus lässt der Zustand der Wohnung Rückschlüsse auf das Gefühlsleben seines Bewohners zu.

> Waren die Entwürfe des Bauhauses für ein neues Wohnen immer eingebunden in Konzepte des modernen Lebens, reduziert sich die Wahrnehmung ihrer designerischen Arbeit heute auf Einzelprodukte, wie sie in ihren Katalogen angeboten wurden. Die Auseinandersetzung der Avantgarde mit der aktuellen Zeit und ihre Zukunftsorientiertheit sind inzwischen eingefroren auf Designobjekte. Es ist der modernistische Geist, der in der Ästhetik der Objekte mitschwingt und sich zugleich als beständige Solidität vermittelt. Nicht mehr im eigentlichen historischen Sinne modern, sollen die Einzelobjekte vielmehr Symbole genialer Innovation mit durchschlagendem Erfolg sein. Heute hochpreisige Statusobjekte, war ihre einstige Zweckorientierung eher moderat. (Breuer, 210)

Da wir zu dem Zeitpunkt der Geschichte, an dem die chronologisch erste Zimmeransicht (Abb. 1a) zu sehen ist, bereits mit Asterios' Persönlichkeit vertraut sind, überrascht es wenig, dass seine Wohnung eine für die Betrachter/Besucher_innen durchkomponierte Erweiterung seines Wesens zu sein scheint. Die konsequent angewandte Zentralperspektive unterstreicht den ausstellenden Charakter seines Zuhauses. So bringt Asterios' Interieur weniger sein privates Innerstes zur Ansicht. Es wird von Asterios ausschließlich das »zusehen-gegeben« (Nierhaus, 103), wovon er sich wünscht, dass es als Ausdruck seiner Persönlichkeit verstanden wird. Bei den bewusst zugelegten Designklassikern kann es sich also

im besten Falle nur um »Biographie-Requisiten« (vgl. Ullrich, 53–59) handeln. Attribute, im Sinne wahrhaft charakterisierender Gegenstände, können diese Möbel nicht sein.

Da Hana die erste Frau zu sein scheint, auf die Asterios sich ernsthaft einlassen kann, wird aus der Bühne, die der alleinstehende Architekt aus seiner Wohnung gemacht hat, nun ein Raum des Zusammen-Lebens. Das Umzugschaos hebt die bestehende Ordnung auf und etabliert eine neue, die sich als Synthese oder Kompromiss aus Asterios' und Hanas Vorstellungen darstellt. Dass hier ganz unterschiedliche Charaktere zusammenleben wollen, macht Mazzucchelli auch dadurch deutlich, dass nun Möbel mit mehr als nur unterschiedlicher Formensprache miteinander arrangiert werden. Im Kontrast zu den programmatisch ›traditionsverweigernden‹ Bauhaus-Möbeln, erhält mit Hanas Einzug durch ihre japanische Truhe ein zutiefst traditionelles Möbelstück einen Platz in der nun gemeinsamen Wohnung. Diese Art Truhe ist in Japan spätestens seit dem 19. Jahrhundert in allen Bevölkerungsschichten verbreitet. Sie hatte den Zweck, einen Großteil des häuslichen Inventars aufzunehmen, um im Falle eines Feuers schnell abtransportiert werden zu können; möglich wurde dies durch darunter angebrachte Holzräder. Feuer waren in dem an Erdbeben reichen Gebiet, in Kombination mit offenen Feuerstellen, lange Zeit ein Problem (vgl. Freese, 66–70). Im Kontrast zu Asterios' Möbeln ist sie folglich weniger ein inszenierendes Exponat als vielmehr ein Ort des Aufhebens und Bewahrens.

Der verwahrloste Zustand der Wohnung in Abb. 1e, der gerade im Kontrast zu der sachlichen Formensprache des Bauhaus besonders deutlich wird, kann als Metapher für Asterios' emotionale Verfassung gedeutet werden. Das schicksalhafte Verbrennen dieser Wohnung am Beginn der Erzählung mag somit zunächst als Katastrophe verstanden werden. Im weiteren Verlauf können die Betrachter_innen das Abfackeln des Interieurs als notwendigen, befreienden Neustart für den Charakter Asterios' interpretieren.

Als kurzes Zwischenfazit lässt sich festhalten, dass wir auf dieser Ebene der Bedeutungskonstruktion eine Funktionsweise beobachten können, die uns eine spezifische Möglichkeit der Bildgeschichte und damit auch des Comics vor Augen führt. Obwohl sie nicht direkt benachbart sind, haben die Panels des Wohnzimmers aufgrund ihrer narrativen Verbundenheit und ihrer formellen Ähnlichkeit nun die Möglichkeit aufeinander Bezug zu nehmen und dadurch einen weiteren Sinngehalt zu evozieren. Obgleich sich der Comic hier der Möglichkeit bedient, durch das Design ihrer Möbel die Facetten der Charaktere noch stärker zu illustrieren, ist er nicht zwingend auf diese externe Quelle der Bedeutungsschöpfung angewiesen (vgl. Groensteens Begriff des *braiding* in: Groensteen, 144–158).

Die wiederholte Darstellung der Wohnzimmeransicht ermöglicht es, Zeug_innen eines Prozesses zu werden, der Rückschlüsse auf das Innenleben der Protagonist_innen zulässt. Während Einzelbilder in dieser Hinsicht in aller Regel auf externe Quellen angewiesen sind, werden die Betrachter_innen hier bereits durch den Verlauf der Erzählung mit allen notwendigen Bausteinen versorgt. Das referentielle Wissen beruft sich in unserem Fall auf vorhergehende Bilder derselben Erzäh-

lung. Im Unterschied zu Einzelbildern liefern Bildgeschichten somit die Option, übertragene Bedeutung aus sich selbst zu evozieren. Wie beim vorgetragenen Beispiel besteht darüber hinaus die Möglichkeit, unter Bezugnahme auf eine externe Quelle (Designsprache von Möbeln), die gewünschte Wirkung zu verstärken. Die Unordnung der Wohnung, das Versagen des Interieurs in dem Moment, in dem Asterios' Fassade zusammenbricht, offenbart die nicht-authentische Verbindung der Möbel zu Asterios. Die von ihm inszenierte Bühne kann kein schützender Rückzugsort sein. Es offenbart sich hier ein comic-künstlerisches Mittel, dessen sich Mazzucchelli zur Personenbeschreibung bedient. Jedoch ist es genau diese nicht glaubwürdige Verbindung, welche die Möbel als mögliche Attribute disqualifiziert.

Abb. 2: Wichtige Dinge (AP 2011, [9]).

Vom Weiterreichen der Asche

Auf den ersten Seiten des Comics lässt Asterios ein Zippo-Feuerzeug immer wieder auf und zu klappen. Er und Hana haben sich zu diesem Zeitpunkt der Handlung bereits getrennt. In der chaotischen Wohnung liegt er im Schlafzimmer auf dem Bett und betrachtet alte Videos von Hana und sich. Auf der Flucht vor dem Feuer ist das Feuerzeug einer der Gegenstände, den Asterios instinktiv retten möchte (Abb. 2). Es begegnet uns im Laufe der Geschichte noch einige Male. In den Rückblenden sieht man Asterios häufig, wie er sich damit eine Zigarette anzündet – immer in Situationen, in denen er sich überlegen fühlt, in denen er z. B. seine Studierenden didaktisch fragwürdig behandelt oder sich im Disput mit Hana auf seine Position versteift. Nach der Flucht vor dem Feuer erwirbt er von dem Geld, das er noch im Portemonnaie hat, ein Überland-Busticket. Sein Sitznachbar wird mit groben Strichen als verwahrlost und heruntergekommen charakterisiert. Dessen unhöfliche Frage nach Zigaretten, der politisch unkorrekte Ausspruch »Den Weibern kannste es nicht recht machen.« (AP, [47]), ein ›Fuck You‹-Tattoo auf der Innenseite seiner Unterlippe und der Hinweis, diesen Körperschmuck aus einer Justizvollzugsanstalt zu haben, liefern mehr als hinreichende

Indizien über den besorgniserregenden Charakter des namenlosen Mitfahrers.

Die Frage nach den Tabakwaren lässt Asterios das Feuerzeug aus seiner Hosentasche holen. Er erwähnt, dass es mal seinem Vater gehört habe. Darauf folgt eine Montage, die nicht der direkten Kontinuität des vorherigen Bilderflusses zugeordnet werden kann. In einer Art Rückblende, nur in der Farbe Blau ausgeführt, ist Asterios' Vater mit Zigarette und dem Feuerzeug dargestellt. Ihm eine Tasse reichend, schiebt sich Asterios' Mutter von rechts in das Panel. Das darauf folgende erscheint als Variation des ersten. Weiterhin in Blau sehen wir nun den Vater als pflegebedürftigen alten Mann, ohne Zigarette und Feuerzeug, der von seiner Frau nicht bedient wird, sondern gefüttert werden muss. Im Fortgang der Geschichte erfahren wir, dass ein Schlaganfall Asterios' Vater zum Pflegefall gemacht hat. Direkt im Anschluss an diese Erinnerung fragt der Sitznachbar, ob er das Feuerzeug haben könnte. Asterios überlässt es ihm mit der Bemerkung, dass es im Moment komplett leer sei. In einer Traumsequenz ist es Asterios' totgeborener Zwillingsbruder, der hier ein erfolgreicher, aber selbstverliebter und dem frühen Asterios damit sehr ähnelnder Architekt ist, der das Feuerzeug in seinem Besitz hat. Selbst in einem Traum wird das Feuerzeug also mit negativen Charaktereigenschaften assoziiert, was wiederum den Rückschluss zulässt, dass sich Asterios bereits unbewusst über die zerstörerische Bedeutung des Feuerzeuges im Klaren ist.

Als Asterios während eines Kneipenbesuches darauf wartet, dass das WC frei wird, taucht das Feuerzeug ein letztes Mal auf. Ob angesichts des Songtextes[3] der Liveband, der vorherigen Debatte am Kneipentisch über die Grundsätze einer guten Beziehung (während seine eigene in Trümmern liegt) oder aufgrund seiner Gesamtsituation: Asterios bricht während des Wartens in Tränen aus. Da er in dieser Szene so sehr mit sich beschäftigt ist und die Musik sehr laut spielt, bekommt er nicht mit, dass jemand (von außerhalb des Panelrahmens) versucht ihn anzusprechen. Es ist der namenlose Beifahrer. Aus Frust über Asterios' Nichtbeachtung schlägt dieser ihm eine Bierflasche über den Kopf und zündet sich mit dem Feuerzeug eine Zigarette an. Später erfahren wir, dass Asterios durch diesen Zwischenfall ein Auge verloren hat.

Tod, Arroganz, Trauer, Streit, Verlust, Schmerz, Einsamkeit – das Feuerzeug taucht immer da auf, wo in Asterios' Umfeld Unordnung und Chaos verursacht werden. Einerseits bietet das inhärente Symbol des Feuers verschiedene Bedeutungen an, die sich auf die Geschichte beziehen lassen: Seine Zerstörungskraft spiegelt sich indirekt auch in dem Pflegefall des Vaters und dem frühen, zynischen, rauchenden Asterios wieder. Beide Figuren werden oft mit dem Feuerzeug dargestellt (vgl. Riese, 112). Andererseits scheinen die attributiven Dimensionen des Feuerzeugs und sein Loslösen von Asterios genau dann die Person des Asterios Polyp und ihren Wandel zu reflektieren, wenn wir auch dessen Werkzeugcharakter in Betracht ziehen. Das Zippo als Verweis auf die schlechten Eigenschaften Asterios' kann allerdings kein schaffendes, schöpferisches Werkzeug sein. In der Lebenswelt eines ›Papierarchitekten‹ kann die Werkzeug gewordene Möglichkeit etwas anzu-

zünden, nur zerstörerisch wirken. Bis zu dem Punkt, an dem Asterios sich dazu entscheidet, diese schlechten Eigenschaften abzulegen.[4] Das Attribut wird für Asterios obsolet, behält jedoch seinen Verweischarakter, da sein neuer Träger ebenfalls, wenn nicht sogar noch ausgeprägter, durch (selbst-)zerstörerische Eigenschaften charakterisiert ist. Zu dieser Deutung passt ebenfalls, dass das Feuerzeug, in dem Moment als Asterios es weiterreicht, keinen Brennstoff mehr enthält und neu gefüllt werden muss.

Vom Verlieren der Zeit

Wenn das Verschenken des Feuerzeuges eine Veränderung in Asterios' Charakter anzeigt, haben wir es dann beim Verschenken seiner Armbanduhr, die er angesichts des Feuers zuvor extra noch aus einer Schublade gekramt hat, ebenfalls mit einem Signal für eine Veränderung zu tun? Anders als beim Zippo, gibt es bei der Uhr eine bemerkenswerte formale Koinzidenz auf zwei Seiten, die weit voneinander entfernt liegen. Im Kapitel 7 sehen wir eine Lautmalerei, die sich durch das Bild einer Mücke hin zu einem Bild schlängelt, in der Asterios eben diese Mücke in seinem Nacken erschlägt (AP, [66]). Nur aus dem aufeinanderfolgenden Buchstaben Z wird das Summen der Mücke angedeutet. Beendet wird diese Visualisierung durch Asterios' Hand. Daneben befindet sich eine »PATSCH«-Lautmalerei. Gut sichtbar an seinem Handgelenk sitzt die Uhr. Gefolgt von der Frage: »Ob Franz von Assisi jemals eine Mücke erschlagen hat?« (AP, [66])

Diese Kompositionsstruktur taucht in leichter Variation in Abschnitt 11 wieder auf. Wir sehen Asterios' Uhr auf einer Kommode liegen, von dort aus zieht sich die Darstellung eines »SUMMM…«-Geräusches über die Seite, bis Asterios die Uhr nimmt und sich umbindet. Das Summen verstummt wiederum in der Nähe seiner Hand. Das nächste Panel auf der folgenden Seite zeigt neben seiner Hand eine »KNACK«-Lautmalerei und, ein weiteres Mal deutlich ins Bildfeld gerückt, die Uhr. Wir sehen, wie Asterios ein Ei aufschlägt, gefolgt von der Frage: »Will jemand Pfannkuchen?« (AP, [133]). Unterstellen wir dieser formalen Spiegelung eine inhaltliche Bezugnahme, dann erhält die Pfannkuchensequenz durch die Erwähnung des Franz von Assisi und dessen propagierter Wertschätzung allen Lebens eine weitere Bedeutung. Konsequent ikonographisch betrachtet, wird das Ei, als ein Symbol des Lebens und der Fruchtbarkeit (vgl. Riese, 97), hier von Asterios verwendet, um für die Menschen, die ihn nach seiner Flucht vor dem Feuer aufgenommen haben, Nahrung zuzubereiten, anstatt wie ein Parasit (z. B. eine Mücke) bei ihnen zu hausen. Der Bezug zum Hl. Franziskus erscheint dahingehend folgerichtig, da Asterios zuerst ein Tier erschlägt (mit explizitem Verweis auf den Heiligen) und später tatsächlich wie Franziskus selbst seine wertvollen Güter abgibt und zu einem anderen Menschenbild findet.

Für Asterios stellt sich die Frage nach der Wertschätzung des Lebens nicht mehr auf einer philosophisch-abstrakten Ebene, sondern der konkret lebensweltlichen. Es ist genau dieser Schritt weg von abstrakten Kon-

zepten hin zu einem alltäglichen Realismus, den wir an dieser Beobachtung festmachen können. Diese Entwicklung seiner Persönlichkeit ist eine wesentliche Voraussetzung, um sich wieder mit Hana zu verstehen. Die Uhr ist in beiden Sequenzen anwesend. In einer weiteren kommt sie konkret ins Spiel und es wird auch erklärt, warum sie permanent ein Geräusch von sich gibt. Im dreizehnten Abschnitt sehen wir Asterios, der seine Armbanduhr auf die Kommode legt. Es beginnt die bekannte »SUMMM...«-Lautmalerei. Jackson, der kleine Sohn der Familie, die Asterios aufgenommen hat, erkundigt sich nach dem Geräusch. Asterios erklärt daraufhin:

> Meine Uhr. / Das ist meine erste Uhr, ich habe dafür zwei Jahre lang mein Taschengeld gespart. / Weisst Du, als ich so alt war wie Du, war ich genauso neugierig auf die Schweizer Uhr meines Vaters. / Ich habe sie zerlegt, ich wollte sehen wie sie funktioniert. / Dummerweise wusste ich nicht wie ich sie wieder zusammensetzen sollte. / Aber diese Uhr ist anders. Statt eines traditionellen Federmechanismus hat sie Magnete. / Du weisst was ein Magnet ist oder? / Guck mal, diese Uhr hat hier eine Stimmgabel und einen Magnet an jeder Zinke - die Spitzen. / Eine kleine Batterie lädt die Magnete elektrisch auf, und die Gabel beginnt zu vibrieren - zu zittern - so etwa. Das treibt die Uhr an. / [...] / Das Geräusch ist sehr leise, weil die Uhr so klein ist. (AP, [166–168])

Sobald Asterios sie aber auf die Kommode legt, dient diese als Resonanzraum und der Ton wird verstärkt. Anders als beim Feuerzeug wird Asterios hier nicht aktiv gefragt, ob er die Uhr verschenken möchte. Zwar versteht Jackson, der bisher in der Geschichte als durchschnittlicher Junge mit einer geringen Aufmerksamkeitsspanne dargestellt wurde, die Funktionsweise der Uhr nicht, findet aber ihr Geräusch schön. Es scheint der Anblick des in das Summen der Uhr vertieften Jungen zu sein, der Asterios dazu bewegt, nun auch diesen Gegenstand zu verschenken.

Fassen wir zusammen: Anders als das Feuerzeug gehörte die Uhr nicht seinem Vater. Im Gegenteil, nachdem Asterios den Chronometer des Vaters verstanden und (unbeabsichtigt) zerstört hat, suchte er sich ein Modell, das noch genauer ist, als »ein traditioneller Federmechanismus« (AP, [167]). Hier scheint einer der Ursprünge für das Motiv der dualistischen Struktur zu liegen, die der erwachsene Asterios so konsequent vertritt. Die Uhr wird durch eine zweigliedrige Stimmgabel am Laufen gehalten, sie unterteilt Asterios' Zeit in planerische abstrakte Einheiten. In der gesamten vergangenen Zeitlinie finden sich immer wieder bildkompositorische Gegenüberstellungen, Kontraste und Dualismen. Die Ordnung, die sich für Asterios mit dem Verschenken der Uhr nun eröffnet, hat allerdings eine ganz andere Qualität. Sie ist frei von abstrakten Konzepten und orientiert sich an menschlichen Bedürfnissen. Anders als beim Feuerzeug verliert die Uhr ihren ursprünglichen Verweischarakter. Jackson findet ihr Geräusch schlicht und ergreifend schön. Folgen wir der Interpretationslinie, dass nicht nur Asterios' dualistisches Weltbild mit eben dieser Uhr begonnen hat, sondern sie auch ein bewusstes, selbstgesetztes Symbol dafür war, so ist das Verschenken mindestens als Relativierung dieser Weltsicht zu verstehen. Insofern hält diese Armbanduhr zu diesem Zeitpunkt der Handlung keine attributiven Eigenschaften für Asterios mehr bereit.

Der Weg des Messers

Das Messer ist der einzige Gegenstand, der sich nicht schon zu Beginn der Handlung in Asterios' Besitz befindet. Während der Geschichte werden wir Zeugen, wie Hana das Messer am Strand findet. Die Bezeichnung ›Messer‹ ist allerdings ein wenig irreführend. Es handelt sich zwar um ein Schweizer Taschenmesser, es hat jedoch eher einen Werkzeugcharakter, da die Klinge nur eine von vielen Gerätschaften seiner Ausstattung ist. Weiterhin kommen, als Asterios das Fundstück untersucht, ein Flaschenöffner, ein Korkenzieher, eine Säge und eine Pinzette zum Vorschein. Jene Pinzette hat einen großen Auftritt: Als Hana das Ende eines Wattestäbchens im Ohr abbricht, erinnert sich Asterios an das kleine Werkzeug im Taschenmesser und tatsächlich kann er Hana aus ihrer misslichen Lage befreien. Das dritte Mal taucht das Messer beim Wiedersehen von Asterios und Hana auf, um schlichtweg eine Flasche Wein zu öffnen. Auf die verwunderte Frage Hanas, ob dies das gefundene Messer sei, antwortet Asterios mit einer Gegenfrage: »Warum sollte ich ein so gutes Stück Design loswerden wollen?« (AP, [324]) Diese Frage referiert direkt auf die beiden Designstücke, die er verschenkt hat und indirekt ebenfalls auf die verbrannten Designermöbel.

Im Falle des Schweizer Taschenmessers haben wir es wieder mit einem funktionellen Stück Design zu tun, das mit einer weiteren Bedeutung für seinen Träger aufgeladen ist. Anders als beim Feuerzeug oder der Armbanduhr ist die Bedeutung dieses Mal keine egozentrische. Allgemein gesprochen steht ein Schweizer Taschenmesser für Vielseitigkeit und Zweckmäßigkeit. Beachtet man zudem, dass Asterios und Hana es am Strand gefunden haben und welche Dienste es geleistet hat, so ist der Gegenstand weniger ein exklusives Attribut von und für Asterios. Das Taschenmesser unterscheidet sich in seiner Multifunktionalität nicht nur von den einseitigen Funktionen des Feuerzeuges und der Uhr, sondern auch durch die Ereignisse die mit ihm erlebt und die Ergebnisse die mit ihm erzielt wurden. Das vielseitige Werkzeug ist auch eine Metapher für einen erfolgreichen Erkenntnisprozess. Wieso also sollte Asterios ein Attribut »loswerden wollen«, das ihn mit Hana verbindet?

Fazit

Hanas eingangs zitierte Frage, welche drei Dinge Asterios bei einer plötzlichen Abreise mitnehmen würde, quittiert Asterios noch mit der Antwort: »Drei? So denke ich nicht.« (AP, [157]) Was die Betrachter_innen im Laufe der Geschichte erleben, ist nichts Geringeres als die Entqualifizierung zweier alter und die Genese eines neuen Attributes. Die Frage, ob der Begriff des Attributes zur Comicanalyse herangezogen werden kann, muss differenzierend beantwortet werden. Die möglichen Ergebnisse eines kunst- und bildwissenschaftlichen Vergleichs von Attribut mit Möbeln und Gegenständen scheint Mazzucchelli gleichsam durchzudeklinieren.

Während die Möbel aufgrund ihrer unauthentischen Verbindung zu Asterios kein Attribut sein können, ist es gerade diese Unglaubwürdigkeit, die die Beziehung Möbel–Asterios auf

narrationstheoretischer Ebene relevant macht. Durch das Erkennen dieser allzu künstlichen Beziehung erfahren die Rezipient_innen viel über den Charakter des Protagonisten. Für den frühen Asterios wäre das Feuerzeug ein mustergültiges Attribut. Solange der Attributträger sich nicht relevant weiterentwickelt, kann er somit auch Teil einer Geschichte sein, ohne sein Attribut zu verlieren. Genau das geschieht allerdings in unserer Geschichte. Das Feuerzeug behält mustergültig seinen Verweischarakter. Es ist der Träger des Attributes, der ausgetauscht werden muss. Als Attribut nicht erhalten bleibt die Armbanduhr. Asterios ist sich bewusst, dass die Uhr Teil eines Lebens ist, das er hinter sich lassen will. Da ihm in diesem Fall das Schicksal des neuen Trägers nicht egal zu sein scheint, überreicht er sie erst mit der Gewissheit, dass die Uhr keinerlei Verweischarakter für den neuen Träger bereithält. In Bezug auf das Taschenmesser bietet uns Mazzucchelli eine Perspektive, die bei der Rezeption von Attributen und Trägern im klassischen Sinne quasi nicht vorkommt. In aller Regel gehört es zum externen kanonischen Wissen, die Träger anhand ihrer Attribute zu erkennen. Der Weg des Taschenmessers als Attribut für den neuen, reiferen Asterios ist die Entstehungsgeschichte, ohne die ein Attribut nicht auskommt.

Im Rahmen der Comicanalyse bietet es sich an, in abgeschwächter Form von ›attributiven Gegenständen‹ zu sprechen. Es muss berücksichtigt werden, dass – anders als in der klassisch-kunsthistorischen Verwendung des Begriffes – die Beziehung zwischen Träger und Gegenstand zumindest an einem Zeitpunkt der Handlung festgeschrieben sein muss, diese zugunsten der narrativen Entwicklung im Verlauf jedoch variiert werden kann. Während die bezeichnende Kraft dieser Objekte bei Einzeldarstellungen vorwiegend zu Zwecken der Identifikation und ansatzweise zur Charakterisierung dient, ist es genau diese Qualität, die durch eine Narration stärkere Ausprägung erfahren kann.

Bibliografie

Aaron, Jason (W): Thor. New York: Marvel, 2014.

Breuer, Gerda: Bauhaus und Neues Wohnen. Utopie und Reform in den 1920er Jahren. In: Interieur Exterieur – Wohnen in der Kunst. Vom Interieurbild der Romantik zum Wohndesign der Zukunft. Hg. v. Markus Brüderlin und Annelie Lütgens. Wolfsburg: Hatje Cantz, 2008, S. 204–211.

Freese, Thomas: Die Kunstwerke des japanischen Schreiners. Traditionelle Holztechniken und ihre Erzeugnisse. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 1991.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2007.

Mazzucchelli, David (A): Asterios Polyp. Frankfurt a. M.: Eichborn Verlag, 2011.

Nierhaus, Irene: Arch6 – Raum, Geschlecht, Architektur. Wien: Sonderzahl, 1999.

Panofsky, Erwin: Ikonographie und Ikonologie. In: Bildende Kunst als Zeichensystem. Hg. v. Ekkehard Kaemmerling. Bd. 1. Köln: DuMont, 1979, S. 207–225.

Polster, Bernd, Volker Fischer, Katja Simon, Askan Quittenbaum (Hg.): Bauhaus Design. Die Produkte der Neuen Sachlichkeit. Köln: DuMont, 2009.

Riese, Brigitte (Hg.): Seemanns Lexikon der

Ikonografie. Religiöse und profane Bildmotive. Leipzig: Seemann, 2007.

Straten, Roelof van: Einführung in die Ikonografie. Reimer: Berlin, 2004.

Ullrich, Wolfgang: Habenwollen – Wie funktioniert die Konsumkultur. Frankfurt a. M.: Fischer, 2006.

Filmografie

THOR (USA 2011; R: Kenneth Branagh).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1a–f: Wohnung im Wandel (AP 2011), [4, 14, 87 157, 190, 225], Zusammenstellung des Autors.

Abb. 2: Wichtige Dinge (AP 2011, [9]).

1] Dadurch, dass es sich um einen totgeborenen Zwillingsbruder der Hauptfigur handelt, gerät die eigentlich strenge, auktoriale Erzählsituation in Spannung. Das Bewusstsein über einen potentiellen Zwillingsbruder lässt Asterios in einigen Teilen der Geschichte über sein Leben reflektieren. Das geschieht, indem er die hypothetische Perspektive eines lebendigen Zwillingsbruders einnimmt und sein Leben betrachtet. Diese Versionen des imaginierten Bruders sind, aufgrund ihrer Einbettung in die Gedankenwelt von Asterios, jedoch nicht gleichzusetzen mit der Erzählerfigur des totgeborenen Zwillingsbruders.

2] Bei den Möbeln handelt es sich um: das LC 2 3-Sitzer-Sofa von Le Corbusier, zwei Stahlrohrsessel B3 von Marcel Breuer (auch bekannt als Wassily-Stuhl), einen Stahlbandsessel MR90 (Barcelona Lounge Chair) und einen Stahlbandtisch (Barcelona Tisch) jeweils von Ludwig Mies van der Rohe, weiterhin den Adjustable Table E 1027 von Eileen Gray, die Nelson Bank von George Nelson und im Hintergrund ist ein Plywood-Stuhl von Charles Eames zu erkennen.

3] »On the Way to the Reception / the Limousine was hit / by a speeding Eldorado / they were married thirty Minutes. The Bridge got a concusion, they wrapped her veiled Head. She woke with Tubes stuck in her Arms to find the Bridgegroom dead / She trade her white Gown for black, in black her Hands were gloved, / she walked the aisle once again to kiss the man she loved. / Through clouded Eyes she watched the Shovels / flashing in the Sun, / the smell of Dirt surrounded her / she rode the Limo home.« Vgl. Kapitel 19, AP [274–275].

4] Aus diesem Blickwinkel stellt sich die Frage, ob der Blitz, der Asterios Appartement in Brand steckt, nicht zufällig/schicksalhaft/gleichsam eine Entscheidung vorweggenommen hat, mit der der deprimierte, mit dem Feuerzeug spielende Asterios, nicht sowieso schon gedanklich gespielt hat.

›Vorbilder und Rollenklischees‹

Interview mit marialuisa von der Comic-Anthologie *Spring*

Spring ist eine jährliche Anthologie, in die nur ZeichnerINNEN aufgenommen werden. Julia Ingold von der CLOSURE-Redaktion führte mit der freien Zeichnerin marialuisa ein Gespräch über die Geschichte des Magazins, über Feminismus und vor allem über die aktuelle Ausgabe. *Spring #13: The Elephant in the Room* ist unter dem Arbeitstitel ›Role Models‹ aus der Zusammenarbeit von acht indischen und acht deutschen Zeichnerinnen entstanden.

Du bist seit der ersten Ausgabe von *Spring* dabei, erzähl mal!

Gegründet wurde *Spring* 2004 von uns Absolventinnen und Studierenden der HAW (Hochschule für angewandte Wissenschaften, Hamburg). Schon beim zweiten Heft kamen auch Zeichnerinnen aus anderem Städten und anderem Hintergrund dazu, zum Beispiel moki, die zu dem Zeitpunkt noch an der HFBK (Hochschule für bildende Künste, Hamburg) studierte. Es kannte immer jemand eine andere gute Zeichnerin, die sie zum Mitmachen bewegen wollte und so wurde das Team schnell größer. Viele haben aber auch nur bei einem einzigen Heft mitgemacht oder pausieren einige Zeit, um dann wieder dazu zustoßen. Besonders ist bei uns, dass es keine Leitung gibt. Wir entscheiden alles gemeinsam, vom Thema, über den Titel bis zur Farbe und dem Papier

Die aktuelle Ausgabe von Spring entstand aus einer Zusammenarbeit von indischen und deutschen Zeichnerinnen.

der Ausgabe. Das heißt per Abstimmung. Das ist für uns die beste Lösung, manchmal natürlich auch besonders anstrengend.

Also arbeitet ihr basisdemokratisch.

Ja genau, wir entscheiden alles gemeinsam, haben aber Aufgabenbereiche in ›Ministerien‹ aufgeteilt. Bis wir mit dem mairisch Verlag zusammengearbeitet haben, habe ich mich zum Beispiel um den Versand gekümmert. Wir sind sehr froh, dass wir solche Aufgaben abgeben konnten, da es ein Verlag sehr viel professioneller angehen kann. Andere ›Ministerien‹, die immer noch in unserer Hand sind, sind zum Beispiel für die Organisation der Anzeigenakquise, das Pflegen unserer Internet- und Facebookseite, die Pressearbeit oder für Steuern und Finanzen zuständig. Das Layout des Heftes, die Übersetzung ins Englische und das Lekto-

rat haben wir inzwischen ebenfalls in andere Hände gegeben.

Wie kam es zu der Zusammenarbeit mit dem mairisch Verlag?

Die Zusammenarbeit hat sich durch Kontakte ergeben. Sie erleichtert uns die Arbeit sehr. Jetzt kümmert sich der mairisch Verlag um den Vertrieb. Unser erstes Heft in dieser Kooperation, *Spring #12* aus dem Jahr 2015 war dann innerhalb von kürzester Zeit ausverkauft. Das hat uns selbst überrascht.

***Spring* versteht sich, soweit ich das sehe, als feministisches Projekt.**

Ich selbst würde es mir nicht anmaßen, es so zu bezeichnen. Dazu habe ich einen zu großen Respekt vor anderen, wirklich feministischen Projekten. Wir wollten vor allem Zeichnerinnen sein, das Thema ›Frau-Sein‹ stand bei uns lange nicht im Vordergrund. Bei diesem Heft war es aber mal fällig.

Gibt es Kritik an *Spring*, weil nur Frauen mitmachen dürfen?

Kritik nicht so richtig, aber wir werden oft von Männern belächelt. In allen anderen Comic-Anthologien haben Männer die Leitung. Manche Männer haben auch schon zickig reagiert, wenn sie sich beworben hatten und wir sie abgelehnt haben.

Hat *Spring* etwas bewegt in der deutschen Comic-Szene?

Seit der ersten Ausgabe von *Spring* hat sich in der deutschen Comic-Landschaft sehr viel getan. Es gibt jetzt viele Autorinnen, die mit ihren Graphic Novels bekannt geworden sind, zum Beispiel Barbara Yelin und Ulli Lust. Ich weiß aber nicht, ob *Spring* dazu wirklich entscheidend beigetragen hat.

Wie kam es zu dem Projekt in Indien?

Zwei von uns, Ludmilla Bartscht und Larissa Bertonasco, haben zusammen mit Priya Kuriyan vor ein paar Jahren in Kooperation mit dem Goethe-Institut einen Comic-Workshop in Neu-Delhi gegeben. Auf Idee von Larissa hin, wollten wir daran anknüpfen. Dieses Mal wollten wir aber nicht unterrichten, sondern auf Augenhöhe mit indischen Zeichnerinnen eine Ausgabe von *Spring* erarbeiten. Das Konzept hat Larissa erarbeitet und dafür das Goethe-Institut wiedergewinnen können. Acht Zeichnerinnen von *Spring* konnten sich mit acht indischen Zeichnerinnen in Indien treffen.

Wie habt ihr die indischen Zeichnerinnen gefunden?

Priya Kuriyan, die schon an dem Workshop beteiligt war, hat die indischen Zeichnerinnen für die Mitarbeit vorgeschlagen.

Wie waren die Zeit und die Zusammenarbeit in Indien dann schließlich für dich?

Es war ein ganz wundervoller Ort. Wir waren in einer Autorenresidenz auf dem Gelände einer Tanzakademie für klassischen indischen Tanz in der Nähe von Bangaluru untergebracht. Es war dort sehr ruhig. Es war auch sehr wichtig, dass wir dort waren, weil wir persönlich und konzentriert diskutieren konnten. Diese Diskussionen liefen von Anfang an auf hohem Niveau. Es waren sehr gute Zeichnerinnen zusammengekommen, mit zum Teil viel Erfahrung. Es hat aber etwas gedauert bis wir zwischenmenschlich ganz ›warm‹ miteinander wurden. Ich persönlich habe mich zuerst etwas gewundert, dass die indischen Kolleginnen permanent den Eindruck vermitteln wollten, dass sich ihre Situation nicht sehr von unserer in Deutschland unterscheidet.

Die kleine Reshu Singh muss das zerbrochene Idealbild ihrer Großmutter neu zusammensetzen.

Erst später, im Laufe der Gespräche haben sie dann von der schwierigen Situation für Frauen in Indien berichtet. Allerdings haben wir nicht sehr viel über ihren Alltag gesprochen und ob sie als freie Künstlerinnen leben können. Ich glaube, das lag auch wieder an der Angst vor Vorurteilen.

Du meinst also, dass sie westliche Stereotype über Indien kennen. Und sie hatten Angst, diese zu bestätigen?

Ja genau, das ist gut gesagt. Das war mein Eindruck.

Wie sah das gemeinsame Arbeiten aus?

Die vielen, unterschiedlichen Blicke und Meinungen zu den Arbeiten waren natürlich extrem interessant, in den Gesprächen und auch später in den vielen e-Mails in der heißen Phase kurz vor der Abgabe. Auffällig war allerdings, dass die indischen Kolleginnen es nicht gewohnt zu sein scheinen auch mal negative Kritik zu geben. Sie haben die Arbeiten, die gezeigt wurden nur gelobt oder sich nicht dazu geäußert.

Habt ihr euch daran angepasst? In deutschen Arbeitsgruppen wird ja viel diskutiert und kritisiert.

Nein, ich glaube nicht, wir haben uns verhalten wie immer.

Wie sieht so eine Diskussion denn aus? Sagt man dann wirklich: ›diese Story versteht man noch nicht ganz‹ oder ›hier sind die Farben wirklich toll‹?

Ja genau so eigentlich, man erklärt seine Projekte und Zeichnungen und die anderen geben dann direktes Feedback. Oder teilen ihre Assoziationen zum Thema mit, die viel-

leicht hilfreich sind. Wir haben manchmal mit allen 16 Teilnehmerinnen diskutiert, oft aber auch in viel kleineren Gruppen gearbeitet.

Also seid ihr unter dem Thema ›Frauen in ihrer Gesellschaft oder im Alltag‹ zusammengekommen und habt schon Ideen mitgebracht?

Das Thema war eigentlich ›rolemodels‹ mit dem doppeldeutigen Sinn, Vorbilder und Rollenklischees. Die besten Comics sind vielleicht die, die ein großes Thema an einer alltäglichen Geschichte verhandeln. Ich finde Reshu Singh hat das zum Beispiel sehr schön gelöst in ihrem Comic über ihre Großmutter. Das kleine Mädchen in dem Comic findet heraus, dass ihre Großmutter, die es sehr bewundert, lieber Jungs als Enkel hätte. Das Gesicht der Großmutter füllt eigentlich die ganze Seite, ist aber durch die weißen *gutter* zerstückelt. Das Ideal-bild, das sich das Kind von der Großmutter gemacht hatte, löst sich auf und muss neu zusammengesetzt werden.

Wie ist aus all dem die aktuelle Ausgabe entstanden?

Hier entscheiden wir immer gemeinsam, was abgedruckt wird. Das ist dieses Mal viel über e-Mails gelaufen. In Indien haben wir gemeinsame Konzepte und Entwürfe erarbeitet. Manche kamen schon mit konkreten Vorstellungen, andere wussten noch nicht, was sie machen wollten. Die eigentlichen Beiträge sind danach ausgearbeitet worden. Wir haben uns auch ›Unter-Themen‹ gesucht, zum Beispiel Geschichten über ›Bra‹, ›Working women‹, ›Penis-issues‹ oder ›Motherhood‹. Da sind Ideen für viele kleine Strips entstanden. Ein paar davon haben wir auch in das Heft aufgenommen.

Gruppenbild in der Autorenresidenz bei Bangalore. (Foto: Chiranth Wodeyar, Quelle: www.mairisch.de)

Ist *Spring #13* in Indien erhältlich? Wird es dort wahrgenommen?
Es wird bei dem indischen Verlag Zubaan erscheinen. Die Verträge sind unterschrieben. Die Verlegerin Urvashi Butalia hat uns auch in der Autorenresidenz besucht und mit uns unter anderem über den Titel diskutiert, der zu dem Zeitpunkt noch nicht fest stand.
Wie war es für dich als Frau in Indien?
Ich kann das gar nicht so richtig sagen, weil wir in der Residenz sehr behütet waren. Wenn wir ins Dorf gegangen sind, waren wir als Ausländerinnen sowieso eine Attraktion.
Hat deine Erfahrung in Indien deine Sicht auf die Situation von Frauen oder Feminismus verändert?
Ich weiß nicht. Ich bin vielleicht nicht tief genug in die indische Kultur eingetaucht, um darüber Aussagen machen zu können. Mir ist aber sehr viel über die Situation in Deutschland klargeworden.
Hat das für dich praktische Konsequenzen?
Ich bin schon ins Nachdenken gekommen, aber wie sich das auf die Praxis auswirken wird, kann ich nicht sagen.
Für mich war *Spring* immer ein wichtiges feministisches Projekt, weil es die Sichtbarkeit von Zeichnerinnen erhöht. *Strapazin* zum Beispiel hat alle paar Jahre eine Frauen-Ausgabe, ansonsten dominieren dort aber die Zeichner.
Das ist super interessant zu hören, auch sehr schön. So habe ich das noch gar nicht gesehen. Wir haben immer einfach gemacht.
Ich würde gern noch über eine konkrete Stelle in *Spring #13* sprechen. Am Anfang ihres Beitrags thematisiert Kruttika Susarla ihre Unsicherheit. Sie spricht von »strong women« und fragt sich: »Will they approve?« Ich dachte immer, in einer Gruppe von Frauen ist man in so einer weiblichen Blase ohne männliches Konkurrenz-Denken.
Jede Gruppe hat ihre Schwierigkeiten und ihre Dynamiken, auch wenn sie nur aus Frauen besteht. Hier glaube ich aber, dass dieser Anfang eher eine Stimmung über die ganze Erzählung legen soll. Sie fragt ihre Leser_innen: ›Will *you* approve?‹

Mehr über *Spring #13: The Elephant in the Room* gibt es in der Rezension von Zara Zerbe.

Tagungsbericht
1. Kieler Comic Konferenz
Comic Konferenz zum Thema »Anfänge und Neuanfänge im Comic« an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel

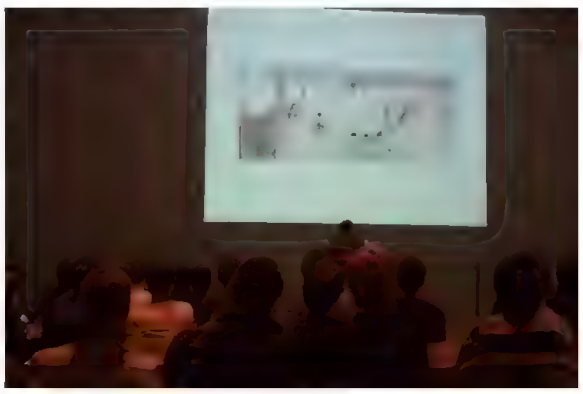
Vom 09.–11. September 2016 trafen sich deutsche und internationale Comicforscher_innen zur Kieler Comic Konferenz in Kiel, organisiert von CLOSURE, dem Kieler e-Journal für Comicforschung.

In fünf Panels und einer Keynote, bestritten von 12 geladenen Wissenschaftler_innen sowie zahlreichen interessierten Zuhörer_innen, wurde das Thema »Anfänge und Neuanfänge im Comic« in den Blick genommen – aus comicadäquat interdisziplinärer Perspektive. Historische Rekonstruktionen grafischer Anfänge wurden ebenso vorgestellt wie Ansätze, die den ›Anfang‹ eines Comics als formales Mittel annehmen und seine erzähltheoretischen und stilistischen Auswirkungen in den Vordergrund stellen. Darüber hinaus wurde die Frage nach einem (Neu-)Anfang der Comicwissenschaft und des -mediums gestellt – ohne die bestehenden Traditionen und Ansätze der Comicwissenschaft in Deutschland und international aus dem Auge zu verlieren – wie auch ein ›Anfang‹ oder ›Neuanfang‹ als Motiv thematisiert wurde.

Freitag, 09.09.2016

Das CLOSURE-Team eröffnete die Konferenz im Veranstaltungssaal der Kunsthalle zu Kiel mit einem kurzen Überblick über die verschiedenen thematischen Dimensionen des Begriffs ›Anfang‹.

An diese eröffnenden Worte schloss sich eine **Comic-Lesung** an, die performativ auf den Untersuchungsgegenstand der Konferenz einzustimmen vermochte: Vier Comic-Künstlerinnen und -Künstler gaben in kurzen Lesungen Einblick in ihr Werk. Mit dabei



Jul Gordon liest aus dem Werk *Le Parc*.

waren Jul Gordon, Sascha Hommer und Tanja Esch aus Hamburg und Gregor Hinz vom Kieler Comic-Kollektiv *Pure Fruit*.

Jul Gordon und Sascha Hommer, die Gründer_innen der Hamburger Kulturorganisation *Kontaktcenter*, stellten ganz unterschiedliche Comics vor: Während Hommers *In China* seinen anthropomorphen Katzen-Protagonisten durch ein fremd erscheinendes Chengdu stolpern lässt, entfaltet Gordons *Le Parc* ein Panorama skurriler Figuren, deren Form sich vor den Augen der Zuschauer_innen in Striche und Punkte aufzulösen droht. Tanja Esch hatte ihr *Supercool* dabei – die Geschichte um einen Friseurbesuch, Anpassung, Freundschaft und Rivalität – und Gregor Hinz gleich mehrere Texte: neben dem einen oder anderen Ausschnitt aus der Kieler Comic-Anthologie *Pure Fruit* vor allem sein *Haus, vor dem es von unten nach oben schneit*. Musik und Sound unterstützten die Geschichte um einen vom Leben gebeutelten Löwen und etablierten einen ganz eigenen Rhythmus. In Präsentationsformaten, die von traditionell anmutender Lesung bis hin zur Multimedia-Performance reichten, wurde so das visuell-materielle Artefakt ›Comic‹ vorgeführt, ins Bild gesetzt, geflüstert oder mit Soundeffekt-Punchline kommentiert. Ganz unterschiedliche Herangehensweisen, Stile und Formen des Mediums ›Comic‹ also – und immer wieder wurden Besonderheiten des Mediums, von Panelabfolgen zu variantenreicher Plastizität cartoonhafter Figuren, ins Bild gerückt, die auch in den Panels der folgenden Tage zum Thema gemacht wurden.

Die Comickünstler_innen stellen sich vor.

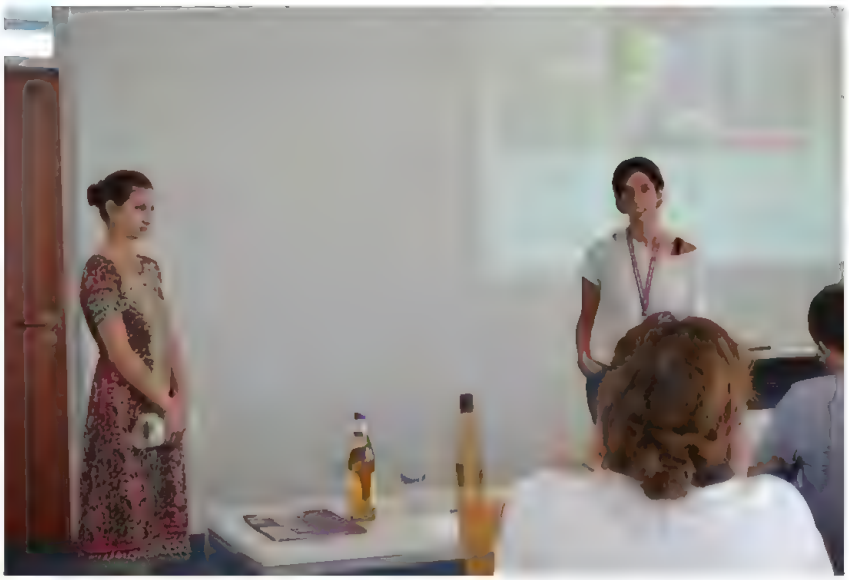
Samstag, 10.09.2016

Einstieg

Über die *origin story*, also die Entstehungsgeschichte als kulturelle Narration, näherte sich **Julia Ingold** in ihrer Begrüßung dem Thema der ›Anfänge‹ und ›Neuanfänge‹. Ihre Einführung stellte nicht nur beispielhafte Anfänge aus *Elfquest* und *Habibi* vor, ganz unterschiedlichen Comicformaten also, sondern umriss auch den thematischen und methodischen Rahmen der Konferenz. Nach einer kurzen Entstehungsgeschichte des e-Journals – der CLOSURE-*origin* – wurde das erste Panel eingeläutet.

Panel 1

Den Anfang machte **Joachim Jordan** aus Berlin mit einem Beitrag zu *Die schlaflosen Nächte des Major Stefanov. Unsichere, endlose Anfänge im bulgarischen Comic der 80er Jahre.* Jordan beschäftige sich mit der *Daga* (*Regenbogen*) als dem wesentlichen Beginn der Comic-Publikation in Bulgarien. Verlegt wurde diese Zeitschrift von der Regierung – was Regimetreue und propagandistische Intentionen nahelegt. Jordan zeigte allerdings, dass die Darstellung von Unsicherheit und Zweifeln der im Geheimdienst tätigen Protagonisten durchaus einen Konflikt mit offizieller Ideologie ins Bild setzen konnte – zwar nicht völlig entgegen, aber doch in Abwandlung eines heroischen Neuanfangs im sozialistischen Staat. Jordan argumentierte, dass das subversive Potential dieser Comics, die beachtliche Auflagen von bis zu 150 000 Exemplaren erzielten, oft subtil ins Bild gesetzt wurde: den Comichelden vom Nationalen Geheimdienst schlägt das Misstrauen der Bevölkerung entgegen und sie sind keineswegs vor Fehlern gefeit. Comic-Anfänge, propagandistische Anfänge und Anfänge des Comics als Medium mit subversivem Potential wurden im sowjetischen *Regenbogen* miteinander verknüpft – Jordan rekonstruiert einen wenig beachteten Anfang der Comicgeschichte.



Julia Ingold und Carmela Artime Omil, die in ihrem Vortrag zu Comics über den spanischen Bürgerkrieg spricht.

Mit einem weiteren Anfang des Comics als Medium historischer und historiografischer Betrachtung schloss sich **Carmela Artime Omil** aus Barcelona an, die sich dem Thema *Claiming Truth: Beginnings in Spanish Graphic Novels on the Civil War (2005–2015)* widmete.

Die Comics, die sie in ihrem Beitrag vorstellte, positionieren sich als Medium der Aufarbeitung: Graphic Novels werden als Möglichkeit dargestellt, zu einem *Despertar tras la amnesia* – einem ›Erwachen nach dem Vergessen‹ – beitragen zu können. Comics brechen einen Pakt des Schweigens über den Bürgerkrieg und seine Folgen. Um sich in diesen Diskurs historischer Aufarbeitung einzuschreiben und einzuzeichnen, etablieren die behandelten Comics (u. a. Antonio Altarribas und Kims *El arte de volar*) zunächst ihre historische Autorität. Dieser Gestus wird durch Paratexte, die Betonung persönlich-biografischer Perspektiven und Darstellung historischer Ereignisse und Daten evoziert. Die Neu-Erzählung soll zu einer neuen kollektiven Narration werden, die Vergessen verweigert. Artime Omil sieht in der Spannung zwischen Fiktionalität und Faktualität das Potenzial einer Wahrheit, die von historischer Rekonstruktion ausgeht, aber dennoch nicht am Grad ihrer vermeintlichen Objektivität gemessen werden kann: »Ich bin nicht neutral «, wie es eine Protagonistin aus Artime Omils Korpus programmatisch formuliert.

Der durch den Buchladen Zapata bereitgestellte Büchertisch machte das Schwelgen in verschiedensten Comicpublikationen in der Pause möglich.

Panel 2

Von Neuanfängen *mit* und *durch* Comics ging es im Anschluss zu vergessenen Anfängen des Comics. In dem Vortrag *Werbecomics at the Beginning of German Comics* stellte **Paul M. Malone** aus Waterloo, Kanada das marginalisierte Milieu der Werbecomics vor. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde in Deutschland schriftliche Werbung für die aufkommende Konsumgesellschaft in Form von kostenfreien Kundenzeitschriften populär. In ihr finden die Werbecomics ihren Anfang. Dass diese Comic-Tradition in Deutschland kaum Beachtung erfahren hat, führt Malone auch auf ihre pragmatische Funktion zurück: Weder zum literarischen noch zum journalistischen Feld gehörig, dienten die in den Zeitschriften publizierten Comics einem ökonomischen Zweck. Finanzielles statt kulturelles Kapital – das Genre lieferte Werbung, um die Verkaufszahlen von Produkten zu steigern und setzte sich somit von den zeitgenössischen Bildergeschichten ab. Dennoch sind die Werke nicht in die Fußnoten der Comichistorie zu verbannen, wie Malone argumentierte. Der

Vortrag rekonstruierte die Geschichte eines adaptiven, langlebigen Mediums: Anhand zahlreicher Detailanalysen, die das Publikum mit *Darbohnes Erlebnisse* und *Die Rama-Post vom kleinen Coco* (beides ab 1930) vertraut machten, argumentierte Malone, dass Comics in Deutschland auch in Werbezeitschriften ihren Anfang nehmen – ein Befund, der auch zu einem Neuanfang der Comic-Historigrafie in diesem vergessenen Publikationsfeld herausfordert.

Camilla Murgia aus Genf widmete sich in ihrem Vortrag *Speech Balloons, Bubbles and Captions: The Rise of Narrative in 18th Century British Comics* der Entwicklung von Narrativität in Bildern des 18. Jahrhunderts in Großbritannien. Murgia sieht einen Anfang der Narrativität bei William Hogarth, der in *Canicularii, or the Wise Men of Godliman in Consultation* (1927) durch das Hinzufügen von Buchstaben an die Personen im Bild und einer erklärenden Legende darunter mit den Abbildungskonventionen

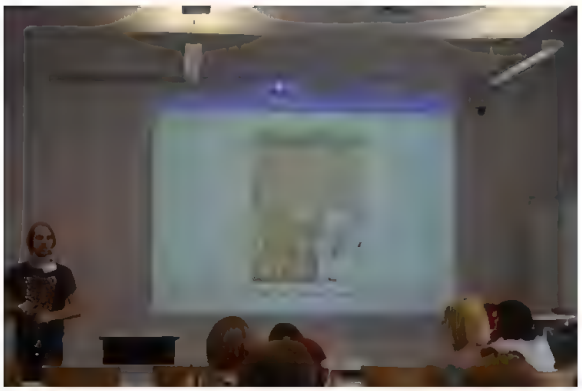
Cord Christian Casper und Camilla Murgia.

seiner Zeit bricht. Aus satirischen Auseinandersetzungen dieses Bildes und der Rezeptionen durch andere Künstler_innen folgte eine zunehmend ausdifferenziertere, textuelle Parallelnarration – und ein Formeninventar von Beschriftungen und Sprechblasen zur Erzählung der Gedanken einzelner Personen. Matthew Darly und George Edwards etablierten darüber hinaus verschiedene Formen der Sprechblasen. Murgia verknüpfte diesen Formwandel mit der explosionsartig ansteigenden Nachfrage nach sozialer, moralischer, politischer oder ökonomischer Darstellung und Kommentierung in der expandierenden britischen *print culture*. Murgia schlug Kriterien vor, anhand derer der Einzug der Narrativität in die Bilder nachvollzogen werden kann – und zeigte die Entwicklung narrativer Konventionen anhand zahlreicher satirischer und karikaturistischer Beispiele auf.

Panel 3

Nach den historischen Anfängen lud der Vortrag von **Janek Scholz** aus Aachen zu der Betrachtung formaler Anfänge ein. Unter dem Titel *Game Over and Reset* behandelte er serielle Neuanfänge im Comic *Daytripper* von Fábio Moon und Gabriel Bá. Scholz verfolgte die These, dass »narrative Strategien«, »intermediale Bezüge« sowie »wiederkehrende Motive« im Comic Serialität erzeugen. Das narrative Modell des Comics beruht darauf, dass die einzelnen, vermeintlich ›abgeschlossenen‹ Kapitel kontinuierlich aufeinander verweisen; durch die achronologische Erzählweise werden beständig Informationen nachgeliefert, die die Leser_innen zu einer Re-Lektüre der vorherigen Kapitel auffordern – eine Aufforderung zum Neuanfang, die Scholz diagrammatisch nachzeichnete. Die intermedialen Bezüge des Comics finden sich

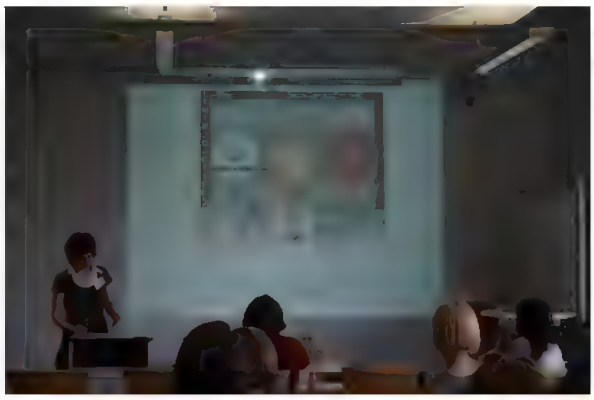
hauptsächlich in dessen diversen Bildzitaten und führen die Rezipienten an das zentral gesetzte Thema ›Sterblichkeit‹ heran. Speichermedien (wie z. B. Bücher) legen die Neuanfänge an, ohne dass ihnen notwendigerweise ein Ende vorausgehen muss.



David Turgay zu den ersten Seiten in *Wonder Woman*.

David Turgay aus Wörth begann seinen Vortrag *First Page, First Issue, New Volume: Starting a Character Again and Again* mit einer Zusammenfassung der Entstehungsgründe neuer Comicserien. Neben dem Versprechen, etwas narrativ ›Neues‹ zu etablieren, würden häufig neue Autor_innen und Zeichner_innen eingeführt oder ein neuer Status Quo der dargestellten Welt etabliert. Neben diesen inhaltlichen Gründen spielten jedoch auch wirtschaftliche Interessen eine zentrale Rolle. Die ›erste Seite‹ eines Comics hat diverse Anfänge zu etablieren, wie Turgay darlegte: Sie muss nicht nur das Interesse der Leser_innen wecken, sondern auch einleitende Informationen liefern und eine deutliche Verbindung zwischen dem Cover und den folgenden Seiten herstellen. Turgay erläuterte anhand zahlreicher *reboots* (unter anderem *Captain America*, *Wonder Woman* und *The Avengers*) deren unterschiedliche Ausprägungen, Eigenheiten und Funktionen. Hierbei wird deutlich, dass *reboots* einerseits auf historische und gesellschaftliche Veränderungen eingehen, andererseits ihre Held_innen jedoch auch mit vermeintlich ›zeitlosen‹ Werten ausstatten, auf die dann immer wieder rekurriert wird.

Das dritte Panel schloss mit einem Vortrag von **Annina Klappert** aus Erfurt mit dem Titel *Anders Anfangen: Building Stories von Chris Ware*. Für Klappert ist *Building Stories* als ergodische Literatur lesbar – d. h. der Weg zur Lektüre muss erst von der Leser_in erarbeitet werden. Der Comic bietet seinen Leser_innen 14 Möglichkeiten, anzufangen. Nicht nur die Einsätze der Narration werden verwischt (die Geschichte hat schon angefangen, bevor sie ›anfängt‹), die Geschichten können auch aus unterschiedlichen Perspektiven oder alternierend als Gegenwart und Rückblenden erzählt werden. Annina Klappert kommt zu dem Ergebnis, dass zwar ein »Anfang des Geschehens« ausgemacht werden kann, jedoch kein »Anfang des Erzählens«. Der Comic verwebt die Orientierung der Protagonist_innen im



Anina Klappert zu den Anfängen in Chris Wares *Building Stories*.

Haus mit dem Konzept der Erinnerungen; der Titel *Building Stories* bietet dabei mehrere Lesarten an: das Konstruieren von Etagen oder das Konstruieren von Geschichten, »Gebäude-Etagen« oder »Gebäudegeschichten«, »Geschichten *über das* Gebäude« oder »Geschichten *des* Gebäudes«. Es werden also anhand des Hauses – wie Klappert mit präziser Anwendung narratologischer Kategorien ausführte – Erinnerungsgeschichten konstruiert. Erinnerung – so die These – kennt keinen Anfang und kein Ende, Erinnerungsprozesse sind stets iterativ angelegt, so dass Geschichte bedeutet, immer wieder neu anzufangen.

Konferenzdinner am Samstagabend in der TraumGmbH.

Silke Horstkotte aus Warwick, UK präsentierte in ihrer Keynote *New Text, New World* eine Klassifikation formaler Anfänge: In detaillierten Analysen stellte sie die ontologische Dominante der Postmoderne anhand von David Mazzucchellis *Asterios Polyp* der phänomenologischen Dominante in Comics gegenüber – deren comicspezifischer Ausprägung sie in der grafischen Narration von Serienmorden nachging. Horstkottes Vortrag schlug für die Markierung dieser Dominanten ein ausdifferenziertes formales und philosophisches Begriffsinventar vor, mittels dessen Fragen nach der Autorität der Erzählinstanz bildlich und stilistisch evoziert werden, noch bevor sie explizit thematisiert werden.

Sonntag, 11.09.2016

Panel 4

Bettina Egger aus Salzburg sprach unter dem Titel *Die polemische Ästhetik der Association: Neuanfang im Comic, Beginn des Buches?* über den französischen Independent-Comic-Verlag *l'Association*. Der Verlag definiert zu Beginn der 1990er Jahre das Format des Comicbuchs in Europa neu. Bis dahin ist in Frankreich

das einheitliche Albumformat dominant, das die Möglichkeiten und Grenzen der Gestaltung bestimmt. Die Gründer von *l'Association* wollen sich demgegenüber eher literarischen Vorbildern annähern. In Abgrenzung von Genre-Comics der 1980er Jahre wollen sie Distinktion im Comicfeld nicht nur inhaltlich, sondern vor allem durch die Länge und formale Gestaltung der Bände erreichen. Das Comicbuch konzipieren sie als Künstlerbuch. Egger zeichnete an vielen Beispielen nach, dass *l'Association* diesen Ambitionen tatsächlich gerecht wurde und nachhaltigen Einfluss auf die europäische Comiclandschaft nahm.

Pascal Lefèvre aus Brüssel stellte in seinem Vortrag mit dem Titel *Publication Format and Beginnings* dar, wie die wöchentlichen Comic-Magazine die Erzählweise der frankobelgischen Comics beeinflussen. Der Zeichenstil dieser Magazine, wie zum Beispiel *Tintin* oder *Spirou*, ist oft einheitlich: die etablierten Zeichner_innen vermitteln dem Nachwuchs einen *group style*, der wiederum nicht monolithisch ist, sondern Abwandlungen möglich macht. Lefèvre ging der Frage nach, wie Gestaltungspraktiken den Anfang der Serien determinierten, welche Funktion ihnen zukam und welchen Veränderungen sie unterworfen waren. Da jede Woche nur eine oder zwei Seiten einer Fortsetzungsgeschichte erscheinen, muss jedes Panel viele Informationen übermitteln. Die ersten Panels müssen die Leser_innen fesseln, das letzte muss als *Cliffhanger* funktionieren, damit das nächste Heft gekauft wird. Erst später werden diese Fortsetzungsgeschichten zu Alben zusammengefasst und neu publiziert. Mit dem Formatwechsel verändert sich die Rolle des Anfangs. In den Wochenheften ist das erste Panel jeder Seite ein Anfang. Diese Rolle haben später nur noch die ersten Panels des Albums. Lefèvres materialreiches *close reading* der Comic-Artefakte wirkte so als Plädoyer für den präziseren Einbezug des Publikationskontextes in die Analyse (nicht nur) der Comicanfänge.

Panel 5

Lukas R. A. Wilde aus Tübingen beschäftigte sich in seinem Vortrag mit einem Phänomen, das zur Jahrtausendwende in Japan seinen Anfang nimmt: auf Schildern, Verpackungen und sogar beim Zoll oder vor Gefängnissen tauchen Maskottchen und Manga-Symboliken

Lukas R. A. Wilde zu den Manga-Hinweisschildern im japanischen Alltag.

auf, die erklären, repräsentieren und anleiten. Unter dem Titel *Die Basis-Narrativität der Manga-Bildlichkeit: Zur neuen Mangaisierung des japanischen Alltags* spürte Wilde anhand verschiedenster Beispiele der Funktion dieser »Manga-Bildsprache« nach. Im öffentlichen Raum sind die »mangaisierten« Bilder auf Straßen- und Hinweisschildern, aber auch in Form von Maskottchen zu finden. Der Vortrag schloß sich neueren Manga-Theorien an, die den Figuren vor allem eine Identitätspräsenz zuweisen, die über das jeweilige Bild hinausgeht. Die funktionale Alltagskommunikation macht sich Eigenschaften der »Comichaftigkeit« zunutze, die Wilde als prototypische Kategorie vorstellte. Die Figuren – ob sie nun Verhaltensregeln in der Bahn näherbringen oder als Vertreter einer Region fungieren – zeichnen sich dabei vor allem durch eine Basis-Narrativität aus: Sie stellen eine *Situation* dar und eröffnen einen dritten Zeichenraum, in dem Betrachter_innen immer wieder aushandeln können, was als Element der Darstellung und was als Dargestelltes angesehen werden kann.

Jasmin Böschen spricht über *Unflattening* von Nick Sousanis.

Auch **Jasmin Böschen** aus Hamburg ging einem Neuanfang des Umgangs mit Comics nach – von der Alltagskommunikation in Japan ging das Panel mit ihrem Vortrag zu Neuanfängen didaktischer Kommunikation über. In *Neuanfang in der Wissenschaft? Comic als Initiator für Visuelle Bildung* beleuchtete Böschen die Nutzung von Bildern als Forschungsmethode. Die Grundlage für ihren Vortrag bildete die erste Dissertation in Comic-Form: *Unflattening* von Nick Sousanis. Böschen stellte die besondere didaktische Leistung von Comics heraus: Indem Bild und Text kombiniert werden, können auch Theorie und Praxis neu reflektiert werden. Die Frage nach dem Anfang wird in *Unflattening* immer wieder in den Raum gestellt. Ähnlich wie bei Chris Wares *Building Stories* zeigt sich bei dieser Herangehensweise die Idee einer nichtlinearen und tangentialen Denkbewegung. Im Gegensatz zum Text oder Film ist der Rezipient nicht gezwungen, einem zeitlich oder räumlich festgelegten Ablauf zu folgen, sondern kann unabhängige Verknüpfungen bilden. Böschen zeigte sich optimistisch, dass die Leistung von Bildern, Wissen ›begreifbar‹ zu machen – und einen Zwischenbereich im Spannungsfeld von Bild und Text zu eröffnen – neue didaktische Anfänge möglich macht.

Diskussion

Zum Ende der Konferenz setzten sich **Annina Klappert** und **Paul M. Malone** unter der Moderation von **Ullrich Cochanski** zu einer Abschlussdiskussion zusam-

men, in der auf die Themen der einzelnen Panel eingegangen werden und Fragen zum Anfang und Neuanfang geklärt werden konnten.

Diskutiert wurde die *Markierung* von Anfängen zwischen erster Seite, Cover, Paratexten und deren Einlagerung in Kontexte, Serien, Charaktere, Genres, Gattungen, Kunstformen – und deren jeweiligen Anfängen. Mit Verweis auf die in der Konferenz behandelte Bandbreite der Comics zwischen Superhelden und dem Griff nach kulturellem Kapital wurde auch die diskursive *Funktion* der Anfänge diskutiert – und die Verbindung eines Anfangs mit Diskursmacht. Ein großer Diskussionsbedarf ergab sich auch zu der Frage, wo der Anfang oder der Neuanfang anzusetzen sei. Schließlich zeigt die Neugier auf einen bestimmten Comic und die Kaufentscheidung, dass die Rezeption bereits vor dem Kauf beginnt und der Anfang nicht der Moment ist, in dem die Leser_in den Comic aufschlägt. Zudem definiert jedes Neue ein neues ›Altes‹ und das Neue wird ebenfalls von etwas neuem ›Neuen‹ verdrängt.

Ausgelöst durch den Anfang wurde in der Abschlussdiskussion natürlich auch nach dem *Ende* und seinem Verhältnis zum Anfang gefragt. Auch gescheiterte Anfänge wurden thematisiert – und der Neuanfang in neuen Medien und Rezipient_innengruppen. Dem Ende einer Comic-Serie kann ein Anfang innewohnen: und sei es als *Fanfiction* im Internet.

Die Spezifizität des Comic-Anfangs erfuhr besondere Aufmerksamkeit – immerhin ist Chris Wares *Building Stories* nicht das einzige Beispiel ergodischer Medien und der Versuch essentialistischer Comic-Definition (Text und Bild! Panel-Verbindungen!) ein unabschließbares Projekt, in dem Medien-Essentialismus zu vermeiden ist.

Den Schluss bildete die Diskussion darum, dass Anfänge (und die wissenschaftliche Beschäftigung mit ihnen) auch im Kontext kultureller und ökonomischer Macht betrachtet werden müssen: mit Besitz, Deutung und Analyse entsteht »Macht über den Anfang«.

Abschlussdiskussion

Bei aller Neigung zum Anfang – die *origin story* der Kieler Comic Konferenz ging mit vielstimmigem Dank zu Ende: an die Unterstützer_innen von der Thyssen-Stiftung, die Universität Kiel, den Buchladen Zapata, die Gestalterinnen unseres Plakats, Marleen Krallmann und Nora Grunwald, sowie, insbesondere, unsere Vortragenden, ohne die dieser Anfang nicht möglich gewesen wäre.

Will Superman Survive this Medial Transgression? Tune in Next Week!

Superman Transmedial rezensiert von Lars Banhold

In seiner Dissertation *Superman Transmedial* widmet sich Stefan Meier nicht nur der Historie des Ur-Superhelden, er zeichnet auch aufschluss- und kenntnisreich die Geschichte der Medien in den USA nach.

Superhelden mögen, je nach Definition, aus dem Comic kommen und noch immer vorwiegend mit diesem assoziiert werden. Sie sind jedoch vor allem transmediale Phänomene. Hiervon zeugt nicht nur der seit Jahren anhaltende Boom im Hollywood-Kino, sondern auch die beachtliche Menge an Computerspielen, TV-Serien, Zeichentrickfilmen, Theaterstücken, Musicals, Spielzeugen, Modeartikeln etc. Der Frage, warum Superhelden gerade jetzt so viele Medien besetzen, begegnet der Chemnitzer Amerikanist Stefan Meier – nicht zu verwechseln mit dem ebenfalls in Chemnitz ansässigen Medienwissenschaftler gleichen Namens – in seiner Dissertation mit der Feststellung, dass Superhelden schon von Anfang an ein transmediales Phänomen waren. Zumindest gilt dies für den Archetyp der Superhelden: Superman.

Im Verlauf der knapp achtzig Jahre seit seiner Erfindung scheint Superman bei jedem größeren Medienwandel der USA eine Rolle gespielt zu haben. Meiers Arbeit ist dabei nicht so sehr eine Studie zur Figur ›Superman‹ oder deren Wandel innerhalb historischer Kontexte, als vielmehr eine Mediengeschichte der Vereinigten Staaten im 20. Jahrhundert: vom Aufstieg des Comic Book zum Massenmedium, den insbesondere Supermans Debüt 1938 kennzeichnet, über die Etablierung des Radios in den 1930ern / 40ern mit The Adventures of Superman, den Animationsfilm mit der Reihe der Fleischer Studios, die Verbreitung des Fernsehens anhand der TV-Serie mit George Reeves, die Entwicklung des Hollywood-Blockbusters mit Richard Donners Superman – The Movie, die Neudefinition des Medienverbundes anhand der TV-Serie Smallville und schließlich die aktuelle Superhelden-Mode im Kino mit Bryan Singers Superman Returns.

Wie der Titel bereits andeutet, erkennt Meier einen konkreten Zusammenhang zwischen der Adaptabilität Supermans und der ihm eingeschriebenen Serialität. Ständige Wiederholung, Variation und Aktualisierung sind von Anfang an in das Konzept der Figur eingeschrieben. Für neue Medien, die sich ihr Publikum erst noch erschließen müssen, ist diese Serialität, so argumentiert Meier ausgehend von u. a. Roger Hagedorn, zudem ein

probates Mittel der Etablierung. Insbesondere die ständige Wiederholung bekannter Muster erleichtert den Rezipient_innen die Gewöhnung an die spezifischen Voraussetzungen des entsprechenden Mediums bzw. der entsprechenden medialen Neuerung. Gerade die Flachheit der Figuren und die Simplizität der sich wiederholenden Handlungsverläufe, die im Laufe der Zeit durch bekannte Elemente (*catchphrase*s, Nebenfiguren usw.) ergänzt werden, bieten sich an, die Möglichkeiten eines neuen Mediums auszuloten.

Wie dies im Fall Supermans vonstattengeht, erläutert Meier weitgehend einleuchtend in seiner Überblicksdarstellung. Das ist besonders interessant, wenn er die auf den ersten Blick nicht sofort offensichtlichen Analogien zwischen der Neuausrichtung Hollywoods in den 1970ern und dem Paradigmenwechsel des Superheldencomics um 1986 aufdeckt oder die Radiosendung der 1940er, die zur Prime Time gesendet wurde, in Kontrast zu den mittags gesendeten Formaten für Hausfrauen setzt. Auf knapp 200 Seiten breitet Meier die Konvergenz von Medienwandel und Serialität am Beispiel Supermans schlüssig aus, der als Figur wiederum durch jede Adaption selbst revidiert wird. Dabei verzichtet Meier auf unnötige Detailversessenheit, *close reading* oder einen angestrengten akademischen Duktus. Obwohl dies grundsätzlich erfreulich ist, ergeben sich hieraus zwei elementare Kritikpunkte.

Erstens bleiben durch die Kürze der Arbeit zahlreiche blinde Flecken bestehen. So beschränkt sie sich in Bezug auf die in diesem Kontext enorm interessanten Kino-Serials mit Kirk Alyn auf einige kurze Sätze und Fußnoten. Dabei handelt es sich um eine elementare Schnittstelle zwischen Radio- und Fernsehserie, sowie eine spannende technische Hybridisierung aus Realfilm und den Fleischer Cartoons. Die Saturday Morning Cartoons, die für die Post-Baby Boomer prägend waren, wie SUPERFRIENDS, die Filmation-Serien oder SUPERMAN: THE ANIMATED SERIES, übersieht Meier völlig. Auch LOIS & CLARK: THE ADVENTURES OF SUPERMAN, die erfolgreiche TV-Serie der 1990er, die im direkten Medienverbund mit den Comics der Zeit stand, erwähnt er nur beiläufig.

Zudem lässt der lockere, leserfreundliche Stil teilweise die Grenze zum Feuilleton verschwimmen. So ist die Eliminierung des Multiversums mit seiner widersprüchlichen Kontinuität zwar der inhaltliche Aufhänger der *Crisis on Infinite Earths* und wurde vom Verlag betont. Der Grund lag jedoch nicht primär im Wunsch, der Diegese eine ästhetischere Geschlossenheit und Kohärenz zu verleihen, wovon auch das widersprüchliche Ergebnis zeugt. Es handelte sich vielmehr um den Höhepunkt einer Marketingstrategie, die auf Crossovern wie *Secret Wars*, Merchandising und der Revision schwächelnder Franchises basierte. Diskussionswürdig ist zudem die Bewertung von SUPERMAN RETURNS, dessen vermeintliches Scheitern Meier mit dem Fehlschlagen in Verbindung bringt, eine neue Serialität zu begründen. Dies funktioniert nur, weil Meier den Film als »Reboot« behandelt, wobei er den Begriff etwas unscharf verwendet. Denn SUPERMAN RETURNS versucht als stilistische und explizit inhaltliche Fortsetzung der ersten beiden Kinofilme durchaus deren

Serialität fortzuschreiben. Hier liegt ein hochinteressantes Beispiel für das Scheitern von Serialität vor, das Aufmerksamkeit verdient hätte.

Obwohl an dieser Stelle streitbar, ist *Superman Transmedial* ein lohnender, ebenso unterhaltsamer wie aufschlussreicher Beitrag zur Comicforschung sowie zu den Bereichen Transmedialität und Serialität. Sowohl als Übersicht, als auch in der inspirierten Verbindung von Figuren- und Mediengeschichte ist Meiers Darstellung durchaus geglückt.

Superman Transmedial
Eine Pop-Ikone im Spannungsfeld von Medienwandel und Serialität

Stefan Meier

Bielefeld: Transkript, 2015
202 S., 29,99 Euro
ISBN 978-3-8376-2968-2

Über die Materie Comic in der Materie Comic

Metamedialität und Materialität im Comic rezensiert von Johannes C. P. Schmid

Im Zuge des *material turn* gerät die dingliche Beschaffenheit von Medien zunehmend in den Fokus geisteswissenschaftlicher Forschung. In *Metamedialität und Materialität im Comic* beschreibt und reflektiert Christian A. Bachmann nun zum ersten Mal umfänglich die Trägermedien des Comics als sinnstiftende Rahmen. Hierfür analysiert er Zeitungscomic, Comicheft und Comicbuch im Hinblick auf Thematisierungen ihrer eigenen Materialität anhand von Metaisierungspraktiken.

Man soll ein Buch nicht nach seinem Einband beurteilen – oder vielleicht doch? Was spielt es für eine Rolle, ob man ein Comic als Heft oder Buch liest? Oder anders formuliert: Verändert das Trägermedium den semantischen Gehalt einer grafischen Erzählung? Im vorliegenden Buch diskutiert Christian A. Bachmann Metaisierungsphänomene, die die Materialität der besprochenen Werke konkret thematisieren. Die Rolle der Materialität wird so von den Werken selbst fokussiert, wodurch diese unweigerlich Teil des Leseprozesses wird. Bachmann, selbst nicht nur Literaturwissenschaftler, sondern auch Verleger, beschäftigt sich intensiv mit bedrucktem Papier in seinen diversen Spielarten. So plädiert er dafür, den Einband und auch den restlichen dinglichen Körper von Buch, Zeitung oder Heft in die Analyse miteinzubeziehen. Dies skizziert er anhand der Geschichte des Comics, beginnend mit den amerikanischen Zeitungscomics des 19. Jahrhunderts. Diese Form der Publikation und ihre materiellen, medialen sowie ökonomischen Bedingungen sieht Bachmann als richtungsweisend für die spätere Entwicklung des Comics. Die Zeitung stellt die erste von drei prägenden Formen dar: In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts werden Comichefte und in der zweiten Comicbücher bestimmend. Zu jeder dieser Formen arbeitet Bachmann ästhetische Merkmale heraus, welche im Wechselspiel mit ökonomischen sowie produktions- und rezeptionstechnischen Besonderheiten stehen. Webcomics klammert Bachmann aus, was in Anbetracht der Ambitioniertheit seines Projektes nachvollziehbar ist. Zumal die Materialität digitaler Formate mit dem Computer oder *digital devices* als Trägermedien gänzlich andere Fragestellungen mit sich bringen würde, zum Beispiel nach deren Vernetzung online oder Hypertextualität. Die Implikationen, die aus Bachmanns Arbeit auch für digitale Comics entstehen, sind jedoch erheblich und bieten lohnende Anknüpfungspunkte für weitere Forschungsarbeiten. Dass Comics lange Zeit Legitimationsprobleme hatten, sieht Bachmann als wesentlich dafür an, dass sich Autor_innen verstärkt mit dem eigenen Medium auseinandersetzen. Diese Auseinan-

dersetzung mit Comics im Comic resultiert in der Form des Metacomics.

In seinem Ansatz bemüht Bachmann dankenswerterweise nicht den Versuch einer weiteren allgemeingültigen Definition der Comics, sondern verweist hier vor allem auf die Bedeutung der verschiedenen Bedingungen der jeweiligen Trägermedien. Das Medium verhandelt Bachmann als Wechselspiel aus Medialität und Materialität. Unter Medialität versteht Bachmann im Anschluss an Knut Hickethier die ästhetischen Besonderheiten; unter Materialität verhandelt er die physischen Beschaffenheiten. Dies schließt die Werkzeuge zur Produktion des Comics, wie beispielsweise Tusche oder Stift, aber auch taktile Eigenschaften wie Stärke und Beschaffenheit des Papiers oder sogar dessen Geruch mit ein. Auch Produktionsbedingungen werden dabei mitreflektiert: frei nach der Erkenntnis, dass Comics weder geschrieben noch gezeichnet, sondern gedruckt werden. Der Ansatz sieht zudem vor, neben der visuellen Wahrnehmung auch sekundäre Sinneswahrnehmungen wie beispielsweise den Tast- oder Geruchssinn einzubeziehen. Bachmann gibt hierzu einen umfassenden Überblick und bezieht Erkenntnisse aus verschiedenen Forschungstraditionen wie Literatur- und Buchwissenschaft sowie Philosophie und Semiotik in sein Denken ein.

Das Interesse an der Materialität von Comics wird gelungen an die Frage nach Metaisierungen angeschlossen, welche der Autor als zunehmenden Trend des 20. Jahrhundert ausmacht. Bachmann diskutiert ausführlich allgemeine und comicspezifische Ansätze, die Metaisierungsphänomene zu beschreiben suchen, und verhandelt unterschiedliche Typologien von Metacomics aus der amerikanischen und europäischen Comicforschung. Letzen Endes erhebt Bachmann jedoch nicht den Anspruch einer universellen Typologie des Metacomics und verweist stattdessen auf spezifische Metaisierungspraktiken der Materialität von Comics. Hierbei kommt ein semiotischer Ansatz verstärkt zum Tragen. Ferner nimmt Bachmann prominent Bezug auf die Konzepte *immediacy* und *hypermediacy* von Jay Bolter und Richard Gruisin, welche auf die ›Sichtbarkeit‹ des Mediums selbst im Rezeptionsprozess verweisen und somit für Metacomics zentrale Fragen adressieren.

Der Analyseteil des Buches gliedert sich nach den drei Phänomenen »Metazeitungscomics«, »Metacomichefte« und »Metacomicbücher« auf, wobei Comicbücher auf Grund ihrer größeren Komplexität als längere Werke den größten Teil einnehmen. Weiterhin stellen amerikanische Werke den überwiegenden Anteil des Korpus. Die Ausnahme bildet ein Exkurs zu Marc-Antoine Mathieu. Im Falle des Zeitungscomics schildert Bachmann bereits sehr frühe Metaisierungsstrategien in den Veröffentlichungen und beschreibt den Einfluss dieser Form auf spätere Comicautor_innen. Die mehrspaltige Anordnung im Raster an zwei Achsen sowie die schnellen Produktionszyklen stellen wichtige Bedingungen dar. Betreffend der Metaisierungspraktiken führt Bachmann an, dass sowohl die weniger festgelegte Form der Zeitung als auch die Form des Comics selbst den Nährboden für Metaisierungen bereiten. Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Medium verhalf gleichzeitig aber auch dazu, spätere Konventionen erst

herauszubilden. Bachmann beschreibt die Materialität der Zeitung als wichtiges Thema der besprochenen Zeitungscomics, stellt jedoch auch heraus, dass die Autor_innen keinerlei Einfluss auf die Zeitungspublikation an sich hatten und somit Metaisierungen auf die Ebenen des Inhalts und der Darstellung begrenzt bleiben. In diesem Zusammenhang bespricht Bachmann auch Art Spiegelmans *In the Shadow of No Towers*, welches frühe Zeitungscomics zentral adaptiert. Die Metathematisierung der Zeitungscomics in Spiegelmans Buch sieht Bachmann jedoch kritisch: Durch den Wechsel von dünnen Zeitungs- zu extradicken Buchseiten wird die ursprüngliche Materialität hier ›preisgegeben‹, um die Strips zu konservieren. Durch diese Veränderung wird somit nur die Medialität, nicht aber die Materialität erhalten, was das grundlegende Problem der Rekontextualisierung historischer Quellen berührt: Konservierung ist niemals ein neutraler Prozess.

Comichefte beschreibt Bachmann trotz ihres späteren Status als Sammlerobjekte als empfindliche Objekte, deren Materialität ursprünglich kein dauerhaftes Bestehen vorsah. Anhand von John Byrnes *Sensational She-Hulk* diskutiert Bachmann Metaisierungspraktiken wie unter anderem die direkte Ansprache der Leser_in oder das Einbeziehen von Heftwerbung in die Diegese. Humoristische Strategien bilden die zentrale Lesart. Scott McClouds übergroßes *Destroy!!* spiegelt anschließend die Überbietungsspirale des Superheldencomic als kritisches Element materiell wieder, während Brian Fies' *Whatever Happened to the World of Tomorrow?* als ästhetische und ideologische Reflexion des Comics diskutiert wird.

Den Comicbüchern ist anschließend eine etwas längere Hinführung vorangestellt. Hier werden das Buch als Trägermedium und die damit verbundenen Diskurse beleuchtet und das (Meta-)Comicbuch vom Kunstbuch abgegrenzt. Im Folgenden werden markante Metacomicbücher wie das als Koffer inszenierte *The Cardboard Valise* von Ben Katchor diskutiert. Einen großen Teil des Kapitels nehmen das Werk Chris Wares und dessen Arbeit mit Paratexten und Reflektionen über das Buch als Sammelobjekt ein, welches beispielsweise über die Integration von Bastelbögen thematisiert und unterlaufen wird. Der auf Ware gesetzte Fokus ist naheliegend und auch in dessen Status als Erneuerer der *Graphic Novel* der letzten Jahre gerechtfertigt. Anspruch und Raffinesse der Metaisierungsphänomene sind in den besprochenen Büchern generell deutlich ausgeprägter als in Zeitung und Heft, was sicherlich auch in den Formaten *per se* angelegt ist. An dieser Stelle führt der Autor noch weiterführende poststrukturalistische Theorien der Rhizome und Falten ein, was an so später Stelle im Buch etwas überrascht. Dies hätte bereits im allgemeinen Teil erfolgen können, und die neu eingeführte Theorie verwirrt an dieser Stelle im Buch etwas. Überhaupt ist die Bandbreite der herangezogenen Theorie überaus beeindruckend, was stellenweise jedoch etwas zulasten der Übersichtlichkeit geht. So hat der Band an vielen Stellen Überblickscharakter, was als Einführung in das Thema sinnvoll sein mag, ein kompaktes Modell wird jedoch nicht vorgeschlagen. Den konventionellen Comicbüchern stellt Bachmann außerdem noch Unterkapitel zu

den Nischenphänomenen Comicskizzenbücher, Pop-up-Comicbücher sowie den bereits erwähnten Exkurs zu Marc-Antoine Mathieu hintenan. Somit bietet das Buch eine sehr umfassende Übersicht über Spielarten der Materialität und die damit verbundenen Metaisierungspraktiken.

Metamedialität und Materialität im Comic stellt ein erstes umfassendes Standardwerk in deutscher Sprache dar. Die Frage nach der Materialität und somit auch der damit verbundene Zweig innerhalb der Comicforschung können im Hinblick auf die Digitalisierung nur an Relevanz gewinnen. Dies zeigt sich unter anderem auch an aktuellen Veröffentlichungen wie dem kürzlich erschienenen *special issue Mediality and Materiality of Contemporary Comics* des *Journal of Graphic Novels and Comics*.

Bachmann schließt sein Buch mit dem Fazit, dass Metaisierungsphänomenen das Potential innewohnt, Konventionen zu durchbrechen und Medien so zu erneuern. Daher fordert er, bei der Analyse von Comics deren Trägermedien unbedingt zu berücksichtigen. Metaisierungsphänomene bieten gleichsam besonders eindeutige Fälle, in denen die Materialität des Comics wichtiger Teil des Leseprozesses wird. Zukünftig wird es zu erarbeiten sein, inwieweit die Materialität des Comics auch in weniger offensichtlichen Fällen semantisch relevant ist. Christian A. Bachmanns Buch stellt eine wichtige Grundlagenarbeit dar, die richtungsweisendes und erneuerndes Potential aufweist. Dieses Potential muss jedoch in der weiteren Arbeit auch ausgeschöpft werden, um universelle Ansprüche innerhalb der Comicforschung zu etablieren.

Metamedialität und Materialität im Comic
Zeitungscomic – Comicheft – Comicbuch

Christian A. Bachmann
Berlin: Ch. A. Bachmann, 2015
290 S., 39,90 Euro
ISBN 978-3-941030-65-7

Comics schreiben Kunstgeschichte

Pioniere des Comic rezensiert von Marcus Schotte

Der opulent ausgestattete Katalog *Pioniere des Comic* zur gleichnamigen Ausstellung in der Schirn Kunsthalle Frankfurt (2016) dokumentiert Comic-Arbeiten aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, die das populärkulturelle Medium mit ihrer Innovationskraft und Experimentierfreude nachhaltig prägten. Das Überblickswerk präsentiert Comics als Teil der zeitgenössischen künstlerischen Avantgarde.

Anders als die ebenfalls von Alexander Braun für das Bielefelder Museum Huelsmann verantwortete Schau *Jahrhundert der Comics. Die Zeitungs-Strip-Jahre* (2008/09) konzentriert sich die neue Ausstellung nun auf das Œuvre einiger weniger, für die Geschichte des künstlerischen Comics entscheidender Wegbereiter. Von der Einbettung der für US-amerikanische Zeitungen gestalteten Strips, Comic-Seiten und seltenen Originalzeichnungen »in kunsthistorische sowie sozial-historische Kontexte« versprechen sich die Herausgeber den »Anfang […] für eine grundsätzliche Revision des Mediums im selbstverständlichen Nebeneinander aller künstlerischen Gattungen« (9).

Der Begegnung mit Winsor McCay (1869-1934), Lyonel Feininger (1871-1956), Charles Forbell (1885-1946), Cliff Sterrett (1883-1964), George Herriman (1880-1944) und Frank King (1883-1969) geht eine instruktive Einführung voraus. Zum einen zeichnet Braun darin die Entstehung des Comics im traditionellen Printmedium Zeitung nach: Richard F. Outcault (1863-1928) erneuert zwischen 1894 und 1897 die bekannten Formen der Bilderzählung, indem er serielles und sequentielles Erzählen miteinander kombiniert und Schrift konsequent in das Bild integriert. Zum anderen skizziert Braun die Anfänge der semiotischen (U. Eco) und kunsthistorischen (W. Hofmann) Comic-Forschung und gibt einen Abriss über internationale Comic-Ausstellungen seit den 1960er Jahren: Weder Universitäten noch Museen etablieren eine Tradition des vorurteilsfreien Umgangs mit Comics, da sie an der strikten Trennung von ernster und Unterhaltungskultur festhalten und Comics von ihren Diskursen weitgehend ausschließen. Zum dritten plädiert Braun für die Öffnung der Museen gegenüber der Comic-Kunst: Nur wenn Comics nicht wie bisher überwiegend privat, sondern institutionell gesammelt und bewahrt werden, wenn sie mit bildanalytischem, ikonografischem und ikonologischem Instrumentarium erschlossen und publikumswirksam präsentiert werden, besteht die Chance, sie als kulturhistorisches Zeugnis dauerhaft zu erhalten.

Im Hauptteil ist jedem der sechs Comic-Künstler ein eigenes Kapitel gewidmet, das

neben biografischen Informationen auch kunsthistorische Analysen der gezeigten Werkausschnitte enthält. Dadurch entsteht im Wechsel zwischen der (Re-)Lektüre bekannter und der (Wieder-)Entdeckung vergessener Strips die Geschichte einer *anderen Avantgarde*, die unbestritten mit *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914) beginnt. Winsor McCay erkundet mit den Traumreisen Nemos inhaltlich das Unbewusste und formal das ästhetische Potenzial der Sonntagsseite, die er in immer neuen Experimenten mit dem Layout als Gesamtkomposition anlegt. Sein komplexes »Spiel mit der Wahrnehmung von Realität, verschränkten Illusionsebenen und Paradoxien« (62) weist ihn als Künstler aus, der die Bildsprache des Surrealismus vorwegnimmt.

Lyonel Feininger entwirft seinen gleichsam von der japanischen Kunst wie vom Jugendstil beeinflussten Comic *The Kin-der-Kids* (1906-1907) über die abenteuerliche Weltreise dreier Jungen erstmals konsequent als Fortsetzungsgeschichte mit zwei über größere Zeiträume parallel geführten Erzählsträngen – eine literarisch ambitionierte Innovation, die Feiningers Frühwerk rehabilitiert, ohne dessen Schwächen bei der Charakterzeichnung, auf der Handlungs- und sprachlichen Ebene zu leugnen.

Der nahezu unbekannte Grafiker und Illustrator Charles Forbell schafft mit *Naughty Pete* (1913) einen erst in jüngster Zeit anschlussfähigen comicgeschichtlichen »Quantensprung« (134). In abgeschlossenen, von Woche zu Woche formal veränderten Episoden werden die Missgeschicke eines kleinen Jungen erzählt, die mit hoher Dynamik vor monochromem Hintergrund, in wechselnden Panelformen (z. T. ohne Rahmen) ohne Sprechblasen und mit konstruktivistischer Anmutung dargestellt werden: »Zum ersten Mal wurde hier die Form bedeutender inszeniert als der Inhalt. […] [D]ie Erzählung hatte sich in eine abstrakte, artifizielle Seitenarchitektur einzufügen.« (134)

Cliff Sterrett thematisiert in seiner Serie *Polly and Her Pals* (1912-1958) den Weg der Gesellschaft in die Moderne am Typus der ›neuen Frau‹ und bildet diesen Wandel im Generationenkonflikt zwischen seiner Protagonistin und ihrem Vater ab. Seine zunächst konventionellen Zeichnungen verändern sich unter dem Einfluss des expressionistischen Stummfilms, des japanischen Holzschnitts und der abstrakten Malerei »bis an die Grenze der Plausibilität« (171), gelegentlich verzichten sie ganz auf Text und entfalten ihre Geschichte rein bildsprachlich, ehe sie ab Mitte der 1930er Jahre zu einer unspektakulären, »klaren geometrischen Formensprache« (181) finden.

George Herriman kreiert mit *Krazy Kat* (1913-1944), der immer wieder neu durchgespielten, oft surrealistisch ins Bild gesetzten Dreiecksbeziehung zwischen der gewalttätigen Maus Ignatz, der masochistischen, in die Maus verliebten Katze Krazy und dem in die Katze verliebten Hund Offissa Pupp, ein Stück absurder Literatur: »In seiner Essenz bildet *Krazy Kat* das ganze Drama der menschlichen Existenz ab, vergebliches Begehren und nicht erfüllte Sehnsüchte, wieder und wieder aufgeführt in einer Spiegelwelt.« (191)

Frank King schließlich entwickelt *Gasoline Alley* (seit 1918) von einer Sonntagsbeilage über autobegeisterte Männer im ländlichen Amerika zu einem täglichen Strip über einen Junggesellen, der sich eines Findelkinds

annimmt (1921) und danach zu einer Frau und zwei weiteren Kindern kommt. In der bis heute über große Handlungsbögen fortgeführten *Great American Novel* altert das mehrere Generationen umfassende Figurenensemble in Echtzeit, die biografisch inspirierte Familiengeschichte spiegelt ein Jahrhundert amerikanischer Alltagsgeschichte wider. »Die enorme dramaturgische und künstlerische Bandbreite, die der so unscheinbar wirkende Strip in sich vereint, ist erstaunlich« (239): mehrsträngiges Erzählen, Anleihen beim Expressionismus, Kubismus, Orphismus u. a. sowie eine innovative Seitenarchitektur, die die Grenzen von Ganzbild und Einzelbildern auflöst.

Zu seiner vorzüglichen Ausstellung ist dem ausgewiesenen Kurator und Herausgeber Braun ein erkenntnisfördernder Begleitband gelungen, den man aufgrund der zahlreichen, sorgfältig reproduzierten Abbildungen wie einen Comic »lesend anschauen oder anschauend lesen« (258) kann. Nicht-Experten dient er als fundierte Einführung, Kennern dank der ausgewählten Funde und kunstwissenschaftlichen Interpretationen als Vertiefung. Lediglich das Fehlen eines comicsprachlichen Glossars und einer Bibliografie, in der sich die internationale Forschung besser abbildet als in den doch recht spärlichen Fußnoten, ist kritisch anzumerken. Verdienstvoll ist das Unternehmen, weil es zwei Desiderate deutlich werden lässt: Erstens verlangen Comics nach kunsthistorischer Untersuchung, deren Ergebnisse dann Gegenstand eines interdisziplinären Austauschs werden müssen; zweitens erfordert die desolate Überlieferungslage konservatorische und editorische Maßnahmen in weitaus größerem Umfang als bisher. Seine Wirkung entfaltet der Band dadurch, dass er die Wahrnehmung der verschiedenen Formen grafischen Erzählens langfristig ändert: Ohne Berücksichtigung des Comics ist die Geschichte der modernen Kunst künftig nicht mehr denkbar.

Pioniere des Comic
Eine andere Avantgarde

Ausst.kat. Schirn Kunsthalle Frankfurt
Alexander Braun, Max Hollein (Hg.)
Ostfildern: Hatje Cantz, 2016
271 S., 35,00 Euro
ISBN 978-3-7757-4110-1

Comics als kritische Reflexion über Mainstream-Journalismus

The Comics of Joe Sacco: Journalism in a Visual World rezensiert von Sándor Trippó

Als Beweis dafür, dass sich der Comic vom billigen Unterhaltungsmedium zur anspruchsvollen Kunstform entwickelte, werden neben Graphic Novels immer wieder auch Joe Saccos Comic-Reportagen angeführt. Die erste kritische Auseinandersetzung, die im Buchformat über das Werk des maltesisch-amerikanischen Zeichners erschienen ist, weist nicht nur das gängige Narrativ vom ›Erwachsenwerden des Comics‹ zurück, sondern veranschaulicht auch mit textnahen Analysen, wie Saccos Arbeiten massenmediale Mediendiskurse problematisieren.

Joe Sacco hat sich mittlerweile auch im deutschen Sprachraum als ein hellsichtiger Chronist etabliert, der faszinierende Einblicke in das Alltagsleben in Krisenregionen wie Palästina oder im Gazastreifen bietet. Seine Arbeiten laden zum Nachdenken über massenmediale Darstellungstechniken ein, indem in seinen Reportagen der journalistische Leitbegriff ›Objektivität‹ durch die Polyphonie unterschiedlichster Erzählstimmen als diskursives Konstrukt enthüllt wird. Obwohl Sacco sowohl im Feuilleton wie auch im wissenschaftlichen Diskurs schon längst als Begründer des Comic-Journalismus gewürdigt wird und seine Comics in zahlreichen Einzelanalysen interpretiert wurden, fehlte bisher eine umfassende Auseinandersetzung mit seinen stark subjektiv geprägten Erzählwelten. Diese Lücke bedient nun der von Daniel Worden herausgegebene Band, der insgesamt fünfzehn Aufsätze versammelt. Nach dem einleitenden Kapitel, das nicht nur einen ausführlichen Überblick über Saccos Leben und Werk bietet, sondern auch die bereits vorliegende Forschungsliteratur systematisch darstellt, werden die gattungsspezifischen Erzählweisen des Comic-Journalismus herausgearbeitet.

Im zweiten Abschnitt steht die Raumdarstellung bei Sacco im Mittelpunkt, wobei die Comics *Safe Area Goražde: The War in Eastern Bosnia, 1992-1995* (2000) und *Days of Destruction, Days of Revolt* (2012) im Hinblick auf ihren erzähltechnischen Umgang mit Landschaften und deren kartographischen Repräsentationen befragt werden. Im Anschluss an diese Überlegungen folgen Beiträge, die sich weiteren ästhetischen Inszenierungsverfahren widmen und die narrative Funktionalisierung von Gegenständen, Fremdbildern und Zeugenberichten fokussieren. Im letzten Teil geht es darum, wie Sacco alternative Geschichtsdeutungen hervorbringt und inwiefern sich

diese zum Einsatz im Unterricht eignen. Im Anhang findet man ein Verzeichnis, in dem alle Arbeiten des Künstlers, einschließlich edierter Anthologien und Gemeinschaftsprojekte bis zum Jahr 2014 aufgelistet sind. Das Ziel des Bandes ist die Bereitstellung und Systematisierung von disziplinübergreifenden Fragestellungen zu Saccos Werk. Gleichzeitig regen die Beiträge durch die produktive Verknüpfung von literatur-, kultur-, medien- und politikwissenschaftlichen Ansätzen zu Reflexionen über die Spielarten des dokumentarischen Erzählens in anderen Bildmedien an.

In diesem Sinne wäre es zum Beispiel wohl möglich, die Fragestellungen des ersten Aufsatzes auf weitere mediale Formen der Berichterstattung zu übertragen und dadurch transmediale Querverbindungen sichtbar zu machen. Jared Gardner beschäftigt sich etwa damit, wie Sacco die kulturell bedingten Unterschiede der Zeitwahrnehmung in Szene setzt und die Ungleichzeitigkeit bzw. den Wechsel zwischen unterschiedlichen Wahrnehmungsmustern als Erzählverfahren einsetzt. Lan Dong widmet sich ebenfalls der erzähltechnischen Vielschichtigkeit, aber sie befasst sich damit, wie Sacco die konventionellen Arbeitstechniken des abendländischen Journalismus durch die Aneinanderreihung von mehreren Ich-Erzählungen sowie durch die Variation des zeichnerischen Abstraktionsgrades kritisch hinterfragt. Diese Überlegungen werden im folgenden Aufsatz teilweise weitergeführt: Ausgehend von der Comic-Anthologie *Journalism* (2012) arbeitet Isabel Macdonald zuerst einige grundlegende Merkmale des Comic-Journalismus heraus und veranschaulicht in einer textnahen Analyse, wie Sacco mit seiner figuralen Präsenz die Grenzen der journalistischen Objektivität erkundet. Marc Singer zeigt diesbezüglich jedoch, dass diese Kritik des Künstlers am Mainstream selektiv verfährt und die Comics zwischen Konvention und Subversion changieren.

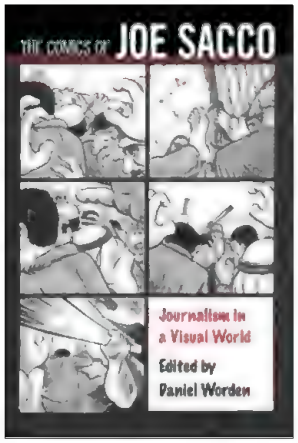
Journalistische Objektivität wird nicht selten anhand kartographischer Darstellungen nahegelegt, und so untersucht Edward C. Holland, wie der Bosnienkrieg bei Sacco mittels Landkarten neu verhandelt wird. Georgiana Banita und Richard Todd Stafford setzen sich teilweise ebenfalls mit Karten auseinander und fragen danach, wie die Appalachen als eine durch die intensive Bergbautätigkeit ökologisch gefährdete Landschaft vermittelt werden. Während der erste Aufsatz die Repräsentationen der Umweltzerstörung als Fortsetzung des US-amerikanischen *muckraking journalism* interpretiert, geht der zweite der Frage nach, wie die Darstellungen von Raum und Mensch miteinander in Wechselwirkungen treten.

Nach diesen raumtheoretisch orientierten Beiträgen werden noch weitere repräsentationskritische Aspekte erörtert. Ann D'Orazio betrachtet Alltagsgegenstände wie Teetassen und Kopftücher aus einer kulturnarratologischen Perspektive und zeigt, wie diese Objekte Vorstellungen über kulturelle Fremdheit vermitteln. In diesem Zusammenhang konstatiert Øyvind Vågnes, dass Sacco die dominanten Fremdbilder des Einwanderungsdiskurses wortwörtlich überzeichnet und so die Voraussetzung für die empathische Hinwendung zum Fremden (»*politics of hospitality*«, 159) schafft. Um Saccos Fremddarstellungen näher zu beleuchten, zieht Alexander Dunst anschließend die Ansätze von Alain Badiou

heran. Nach ihm sind die politischen Konnotationen ebenso wichtig wie die viel diskutierten ethischen Aspekte, deshalb sollte man sich verstärkt diesen Merkmalen widmen und erkunden, wie die Wahrheit in Comics konstituiert wird. Bei Rebecca Scherr werden die Wirkungsweisen des Politischen anhand von abgebildeten Ritualen beschrieben, indem der performative Charakter des Zeugenberichts und des graphischen Erzählens betont werden.

Der letzte Abschnitt knüpft indirekt an diese Gedanken an und thematisiert in vier Aufsätzen die Inszenierung der Vergangenheit. Aufbauend auf der Unterscheidung zwischen linearen und zyklischen Zeitvorstellungen legt Ben Owen dar, wie Sacco die Spannung zwischen unterschiedlichen Zeichenstilen nutzt. Spannung ist auch auf der sprachlichen Erzählebene vorhanden, so konzentriert sich Brigid Maher auf die Darstellung von Übersetzung und Sprache. Die letzten zwei Beiträge fokussieren aktuelle Bezüge der Geschichtsbilder bei Sacco: Maureen Shay widmet sich der Kriminalisierung afrikanischer Flüchtlinge und Kevin C. Dunn berichtet darüber, inwiefern Jugendliche mittels Comics für Konzepte wie Genozid oder Nationalismus sensibilisiert werden können.

Insgesamt handelt es sich um einen aufschlussreichen Band, der auch Medien- und Kulturwissenschaftler_innen ansprechen dürfte, die nicht unbedingt über Joe Saccos Comics arbeiten. Die Analysemodelle lassen sich neben anderen Comic-Reportagen sowohl auf Geschichtscomics als auch auf andere Erzählformen des Dokumentarischen übertragen. Wer sich aber doch mit Saccos Kriegsberichten beschäftigen möchte, dem bietet das Buch wertvolle Einblicke in die aktuellen Fragestellungen und Arbeitsweisen, und es eignet sich daher auch als perfekter Ausgangspunkt für kritische Auseinandersetzungen mit Saccos Comics *The Great War: July 1, 1916. The First Day of the Battle of the Somme* (2013) und *BUMF* (2014), die in diesem Sammelband noch nicht thematisiert wurden.



The Comics of Joe Sacco
Journalism in a Visual World

Daniel Worden (Hg.)
Jackson: University Press of Mississippi, 2015
298 S., 60,00 US Dollar
ISBN 978-1-4968-0221-7

Genette returns

Ein Analysemodell für Palimpseste in Comicform

Literaturadaptionen im Comic rezensiert von Julia Ingold

Seit dem Hype um die Graphic Novel laufen Literaturadaptionen Amok. Zu einer Zeit, da sich die orientierungslose Forschungsgemeinschaft nach Ordnung sehnt, erscheint Juliane Blank auf der Bildfläche. Mutig stellt sie sich der Flut an Publikationen. Sie entwickelt nachvollziehbar ihre Klassifikation für ›Literaturadaptionen im Comic‹ und öffnet der Comicforschung für Möglichkeiten und Eigenarten ihres Gegenstands neu die Augen.

Juliane Blanks Dissertation *Literaturadaptionen im Comic. Ein modulares Analysemodell* ist mit ihren knapp 400 Seiten zum echten Schmöker geraten. Versenken können sich die Leser_innen vor allem in eines: in den Denkprozess der Autorin. Teilweise kann man förmlich ihren Kopf rauchen spüren. Das ist eine ungewöhnliche, neue Art der geisteswissenschaftlichen Theoriebildung. Sie präsentiert kein steifes System, das sie dann mit Beispielen auffüllt, sondern legt den Weg zu einer Art Checkliste offen, die je nach Gegenstand und Fragestellung ganz individuell angepasst werden kann und sollte. Beim Lesen herrscht deshalb vielmehr das Gefühl eines Dialogs als das eines Monologs. Die Forschenden müssen jede Kategorie mit dem konkreten Comic, den sie zu analysieren gedenken, abgleichen und stehen so im Austausch mit dem Text. Blank findet die Balance zwischen offener Gesprächsbereitschaft und kompetenter Beobachtung. Ihre Gedanken legt sie in drei großen Schritten dar. Im ersten Teil ›Theorie und Modell‹ erläutert Blank ihr Analyseinstrumentarium. Im Kapitel ›Analyse‹ erprobt sie es an fünf Adaptionen von deutschsprachigen Texten. Im dritten Abschnitt ›Synthese‹ entwirft sie eine »offene Klassifikation«.

Nach einführenden Kapiteln über die ›Ein- und Abgrenzung des Gegenstands Literaturadaption im Comic‹, ›Visualisierungen literarischer Texte im Allgemeinen‹, die ›Möglichkeiten einer intermedialen Literaturwissenschaft‹ und einem ›Überblick über die Comicforschung‹ folgt der Kern des ersten Abschnitts, das Analysemodell. Blank schlägt darin acht Kategorien vor, anhand derer Forscher_innen die Adaptionen in ihren Eigenschaften erfassen können. Analysekategorie eins ist der ›Prätext‹. Sie schlägt vor, diesen auf seine ›Kanonizität‹ hin zu überprüfen. Hinzu kommen die ›Gattungsspezifika‹ und die Sprache. Literarische Klassiker werden ebenso adaptiert wie aktuelle Bestseller. Blank stellt fest, dass Adaptionen von Werken, die einem breiteren Publikum bekannt sein dürf-

ten, bei Weitem überwiegen. Der Status des Ausgangstextes hat eine Auswirkung auf die Rezeption der Adaption insbesondere im Zusammenhang mit Analysekategorie zwei, der ›Oberfläche des Comics‹. Denn hier wird auf den ersten Blick klar, wie sich der Comic zu dem Prätext verhält. Anhand der Unterkategorien ›Technik‹, ›Panelrahmung‹, ››Comic-Haftigkeit‹ bzw. realistischere vs. cartoonistischere Ästhetik‹, ›Leitmotive‹, ›Sprachgestalt‹ und ›Intra- und intermediale Bezüge auf der Oberfläche des Comics‹ soll der Stil erschlossen werden. Hier geht es also nicht um die Handlung, sondern darum, welche Art Comic die Adaption darstellt, das heißt in welche Stil- und damit auch Genre-Tradition sie sich einreiht. Denn dadurch werden im Grunde Gattungsspezifika des Comics aufgerufen. Handelt es sich um cartooneske Zeichnungen, liegt eine humoristische Version des Prätextes nahe. Sind die Zeichnungen realistisch, könnte die Adaption relativ texttreu sein. Ist die Ästhetik des Comics experimentell, lässt das auf anspruchsvolle künstlerische Eigenständigkeit schließen. Konsequenterweise folgt auf die Analyse der Oberfläche die der ›Handlung‹. Hier müssen Kürzungen, Ergänzungen oder Veränderungen beschrieben werden. In der vierten Analysekategorie ›Figurendarstellung‹ geht es um die handelnden Personen der adaptierten Narrative in ihrer formalen und inhaltlichen Gestalt. Dabei ist eine Synthese aus Beobachtungen über Oberfläche und Handlung notwendig, denn die Taten und der sprachliche Ausdruck tragen ebenso zur Charakterzeichnung bei wie die konkrete Physiognomie, Mimik und Gestik. Die fünfte Kategorie ›Szenerie‹ dreht sich um ›Raumdarstellung im Allgemeinen‹, ›Entwerfen von konkreten Räumen oder Landschaften‹ und ›Innenräume und ihre Ausstattung‹ und geht so wieder einen Schritt zurück. Diese Reihenfolge ist nicht ganz einleuchtend, denn die Raumdarstellung findet freilich nur auf der Oberfläche des Comics statt. Die ›Szenerie‹ sollte eine Unterkategorie der ›Oberfläche‹ sein. Wenn sie so wichtig ist, dass sie eine eigene Analysekategorie bildet, so wäre es zumindest sinnvoll gewesen, diese beiden direkt hintereinander zu platzieren. So hätte sich die folgende sechste Analysekategorie ›Perspektivierung‹ auch schöner in die Reihe gefügt, In dieser, von der klassischen Erzähltheorie abhängigen Kategorie, geht es darum, zu beschreiben, wie die Lesenden die Handlung wieder auf formaler und inhaltlicher Ebene vermittelt bekommen. Unter den Aspekten ›Einstellungsgrößen‹, ›Blickwinkel‹, ›Fokalisierung‹ und ›Verteilung des Textmaterials‹ lässt sich die sukzessive Preisgabe der Informationen herausarbeiten. Schließlich geht es vom Kern-›Text‹ zur siebten Analysekategorie ›Paratext‹, wo alles zusätzliche Material zur Adaption, vom Vorwort bis zum Abdruck des gesamten Prätextes, berücksichtigt wird. Die letzte Analysekategorie ›Kontext‹ erfasst die Entstehungs- und Publikationsumstände. Blank hält die Forscher_innen immer wieder dazu an, diese Analysekategorien ihren eigenen Fragestellungen gemäß zu modifizieren, versteht ihre Vorschläge als »eine gewisse Do-it-yourself-Aufforderung« (368).

Im zweiten großen Kapitel ›Analyse‹ erprobt Blank ihr Instrumentarium an fünf Adaptionen aus den Jahren 1996 bis 2011. Dabei teilt sie die Entwicklung von Literaturadaptionen

in eine Zeit vor und eine Zeit nach dem ›Hype‹ ein, der etwa um die Jahrtausendwende beginnt. Vor dem Hype erscheint Isabel Kreitz' *Die Entdeckung der Currywurst* (1996) als Adaption von Uwe Timms Bestseller. Dieser Version diagnostiziert Blank ein Streben nach Realismus und Texttreue, soweit das Publikationsformat des klassischen Albums das zulässt. Die folgenden Werke zeichnen sich durch eine fortgeschrittene Emanzipation bis hin zu Kongenialität aus: Chantal Montelliers und David Z. Mairowitz' *Franz Kafka's The Trial. A Graphic Novel* (2008), Manuele Fiors *Mademoiselle Else* (2009), Flix' *Faust. Der Tragödie erster Teil* (2010) und Alexandra Kardinars und Volker Schlechts *Das Fräulein von Scuderi* (2011). In diesem Kapitel exerziert Blank mit jedem der Werke ihre Analysekategorien durch und kommt meistens zu sehr, selten zu weniger überzeugenden Schlussfolgerungen. Schön ist zum Beispiel zu lesen, wie Blank aus der Adaption von E. T. A. Hoffmanns *Das Fräulein von Scuderi* visuelle Parallelen zur Struktur, Stimmung und Metaphorik des Prosatextes herausarbeitet. Aus den Ergebnissen gewinnt sie eine Liste von Adaptionsstrategien, die sie im dritten Teil genauer charakterisiert.

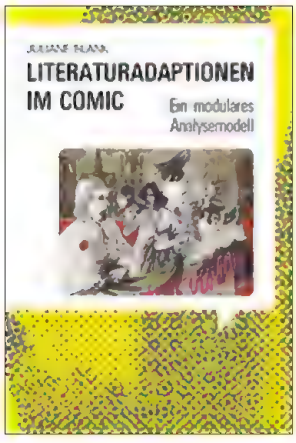
Im abschließenden Kapitel ›Synthese‹ findet sich unter ›Häufige Strategien in Literaturadaptionen im Comic‹ eine Liste von »Modulen« oder »Bausteinen« (367). Das heißt, dass diese Strategien in jeder Literaturadaption im Comic unterschiedlich kombiniert sein können. Anhand des Analyseinstrumentariums sollen sie aufgedeckt werden. Sie zählt auf: ›Straffung und Begradigung‹ in Bezug auf die Handlung sowie ›Vereinfachung und Bereinigung‹, ebenso die Handlung betreffend. Zu ›Intensivierung und Vereindeutigung‹ leistet die Visualisierung einen entscheidenden Beitrag. ›Strukturelle Aneignung‹ heißt: »Die Elemente des Prätextes werden von den Adaptierenden auseinandergenommen und neu zusammengesetzt« (325). ›Historisierung und Modernisierung‹ kann auf allen Ebenen stattfinden, in der Story genauso wie im Setting. ›Erzeugen von Empathie‹ ist ebenso sowohl formal als auch inhaltlich möglich. Hinzu kommt ›Komisierung‹ des Prätextes bis hin zur Satire. Bei der ›Erweiterung des Bezugshorizontes‹ ergänzen die Adaptierenden Bedeutungsdimensionen und eigene Interpretationen. ›Erhalten bzw. Erzeugen von Komplexität‹ ist ein Vorgang, der das ›Wie‹ des Erzählens bei Prätext und Palimpsest betrifft. ›Dekonstruktion von ästhetischer Illusion‹ entsteht durch selbstreflexive Momente. Diese Liste besteht aus sehr unterschiedlichen Strategien, die auf verschiedenen Ebenen zu suchen sind. Gemeinsam ist ihnen, so Blank, dass sie benennen, was mit dem Prätext in der Adaption geschehen ist (13). Blank zeigt zum Beispiel, dass Flix' *Faust*-Adaption den Prätext bereinigt, modernisiert und komisiert. Der Comic als komplexes und ›intermediales Medium‹ (vgl. 54) verlangt nach Klassifikationen, die seiner grundsätzlichen Verschränkung verschiedener Codes sowie seiner ›Bild-Sprache‹, in der Form und Inhalt nicht mehr zu unterscheiden sind, gerecht werden. Deshalb ist es angemessen, dass Blank nicht versucht, diese Ebenen konsequent zu trennen. Trotzdem stellt sich die Frage, warum neben der ›Komisierung‹ oder dem ›Erzeugen von Empathie‹

nicht auch deren Gegenteile aufgelistet sind. Genauso ist nicht ganz klar, warum ›Straffung und Begradigung‹ nicht unter die übergeordnete Strategie der ›strukturellen Aneignung‹ fallen, wo es um die Neuordnung des gegebenen Materials geht. Die Kategorie ›Bereinigung‹ scheint sehr von ideologischen Annahmen der jeweiligen Forscher_innen abhängig. Blank zum Beispiel sieht eine solche darin, dass Flix' Faust sein ›Gretchen‹ nicht schwängert und sitzen lässt. Wobei sie nebenbei einstreut, dass dieses Skandalon für das bürgerliche FAZ-Publikum, das die Adaption als wöchentlichen Comic-Strip zuerst zu lesen bekam, wohl nicht zumutbar gewesen wäre (vgl. 320). Diese Aussage ist recht vage und pauschal und angesichts der heutigen heterogenen Medienwelt wohl nicht haltbar.

Bei den Analysekategorien berücksichtigt Blank verschiedenste Dimensionen der Adaption, den Prätext, künstlerische Aspekte wie den Stil, inhaltliche Aspekte wie die Handlung und soziologische Aspekte wie den Kontext. Das ist sehr weitsichtig und anregend. Bei den späteren Kategorien jedoch wäre ein wenig mehr ›Ordnung‹ eventuell hilfreich gewesen. ›Straffung und Begradigung‹ zum Beispiel betrifft hauptsächlich die Handlungsebene des Prätextes und ist ein rein ›technischer‹ Fakt, der durch Analyse bewiesen werden kann. Dagegen setzt die Diagnose von ›Komisierung‹ oder ›Erzeugen von Empathie‹ eine Interpretationsleistung voraus, die sich an der Rezeption orientiert und damit die strukturelle Ebene des Comics verlässt. Da Blank aber durchgehend einstreut, es sei »unangebracht–, ein Set von fixen Adaptionstypen zu erstellen, da dieses Set im Prinzip von jeder neu erscheinenden Adaption gesprengt werden könnte« (303), ist ihr »offenes« (367) Klassifikationsmodell nicht wirklich angreifbar. Sie nennt ihren Ansatz »flexibel und erweiterbar« (367) und erwartet von zukünftigen Forscher_innen, ihn für die jeweils konkrete Fragestellung anzupassen und fruchtbar zu machen (z. B. 18, 303, 367f.). Ihre Leser_innen mögen selbst entscheiden, ob dies eine wahrhaft offene und innovative Form der Theoriebildung darstellt oder ob sich darin eine latente Unsicherheit über die eigene Leistung offenbart.

Erst in Zukunft wird sich erweisen, ob ihre, wie sie es ausdrückt, »unverzichtbare Grundlagenarbeit auf einem chronisch untersystematisierten Gebiet« (367) den Forscher_innen helfen wird, die ›amoklaufenden‹ Adaptionen zu bändigen. Ihre Dissertationsschrift versteht sie als Denkanstoß und Arbeitsgrundlage. Sie schreibt das Buch in dem vollen Bewusstsein, dass nicht alles darin eingeteilt werden muss, sondern dass es die Adaptionen beschreibbar machen soll. Sie will den Forscher_innen die Augen öffnen für die große Vielfalt und bietet ihnen Listen mit Analysekategorien und Adaptionsstrategien, anhand derer sie ihre Augen schulen können. Was Genette in *Palimpsestes* für Literatur bietet, versucht Blank, freilich auf ganz andere Weise, für die Charakteristika des Mediums Comic zu erschließen, wobei sie die fortgeschrittene Theoretisierung filmischer Adaptionen berücksichtigt. Wer sich im deutschsprachigen Raum mit Literaturadaptionen im Comic beschäftigt, wird um dieses Werk vermutlich nicht mehr herumkommen.

Blanks Buch bildet den Auftakt zu der neuen Reihe *Bildnarrative. Studien zu Comics und Bilderzählungen*, herausgegeben von Monika Schmitz-Emans und Dietrich Grünewald. Zuletzt bleibt zu sagen, dass sich das Buch nicht nur aufgrund von Blanks unprätentiösem Schreibstil überaus angenehm liest. Der Verleger, Christian A. Bachmann, setzt seine Publikationen ästhetisch sehr ansprechend. Die Kombination der Schriftarten, die großzügig platzierten Fußnoten, die farbigen Abbildungen und der breite Rand machen das Fachbuch zum haptischen und visuellen Vergnügen.



Literaturadaptionen im Comic
Ein modulares Analysemodell

Juliane Blank
Berlin: Ch. A. Bachmann, 2015
404 S., 36,00 Euro
ISBN 978-3-941030-60-2

Der Elefant im Wohnzimmer

und andere unaussprechliche Dinge

Spring #13 – The Elephant in the Room rezensiert von Zara Zerbe

Großmütter mit Geheimnis, der Spagat zwischen Kunst und Kindern und feministische Ananas – in *Spring #13: The Elephant in the Room* erzählen 16 deutsche und indische Zeichnerinnen lustige und dramatische, persönliche und lehrreiche Anekdoten aus ihrem Leben als Frau. Häufig geht es dabei um Role Models oder die eigene Rolle in der Gesellschaft.

Unter dem Arbeitstitel »Role Models« setzten sich im Frühjahr 2016 acht deutsche und acht indische Zeichnerinnen mit dem Dasein als Frau in ihren unterschiedlichen Kulturen auseinander. In den Comics, Texten und Illustrationen erzählen sie autobiographische und fiktionale Geschichten. Diese widmen sich nicht nur dem titelgebenden Thema oder dem Verhältnis zu den eigenen Vorbildern, sondern auch generellen Lebensfragen. Familien- und Karriereplanung sind dabei genauso wichtig wie Sexualität, Schönheitsideale oder Körperlichkeit im Allgemeinen.

In ihrer »BH-Mythologie« stellt Ulli Lust die landläufige Behauptung, ein Büstenhalter allein würde die weibliche Brust vor den Gesetzen der Schwerkraft schützen, in Frage. Dass es sich beim BH nicht nur um ein funktionales, sondern vor allem um ein symbolisch aufgeladenes Kleidungsstück handelt, zeigen diverse Beiträge: Für Barbara Yelins 16-Jähriges Ich ist es ein Stück weibliche Identitätsstiftung. Priya Kuriyan verleitet ein im Gästehaus vergessener BH mit roter Spitze zu Spekulationen über seine Besitzerin, hinter der sie eine lasziv rauchende Femme Fatale vermutet. Überrascht denkt sie »Cool!« (93), als eine ältere Dame im konservativ konnotierten Sari auftaucht und

Das jugendliche Ich von Bertonasco hat mit dem Schönheitsideal der 80er Jahre zu kämpfen (54).

ihr vermisstes Wäschestück abholt. Für Ludmilla Bartscht ist es das einzige Kleidungsstück, dem sie überhaupt je eine Bedeutung beigemessen hat. Jahrelang trägt sie zufrieden die gebrauchte Kleidung ihrer Freundinnen und Verwandten auf. Nach ihrem dreißigsten Geburtstag entwickelt sie jedoch plötzlich das dringende Bedürfnis, einen eigenen, selbstgekauften BH zu besitzen.

TRY IT WITH AN OPEN MIND YA! YOU DON'T HAVE TO MARRY IF YOU STILL DON'T WANT
CREATE YOUR PROFILE
NAME: ARCHANA
I DO NOT WISH TO HAVE OR RAISE CHILDREN – YOURS, MINE OR OURS.
UPLOAD
IN CASE YOU'RE WONDERING, YES, I'M MARRIED. AND NO WE DON'T

Sreenivasan muss ihren nicht existierenden Kinderwunsch verteidigen (26).

Die Zeichnerinnen und ihre Protagonistinnen erzählen von einem positiven Verhältnis zu ihrem Körper. So geht es in den Comic von Larissa Bertonasco und Kaveri Gopalakrishnan darum, seinen Körper so zu lieben, wie er ist, anstatt sich für angebliche Schönheitsfehler zu schämen. Beispielsweise erzählt Bertonasco in ihrem Beitrag »Po Power« davon, wie sie nach Jahren der Selbstzweifel Frieden mit ihrem Körperbau schließt (»all meine Lebensenergie ist in meinem Po verstaut! Kein Wunder, dass er deshalb so groß sein muss!«, 59). Die frühere Unzufriedenheit mit ihrem Körper rechnet die Zeichnerin dem großen Einfluss zu, den Schönheitsideale in ihrer Jugend auf das Selbstwertgefühl hatten. Schließlich befinden sich die Protagonistinnen der verschiedenen autobiographischen oder aber fiktionalen Comics nicht im luftleeren Raum. Die Wertungen und Erwartungen, die Außenstehende dem weiblichen Körper entgegenbringen, kommen zum Ausdruck. Gopalakrishnan beschäftigt sich damit in »My Secret Crop«: Während sie als Teenager ihre zunehmende Körperbehaarung als ›Schutzschild‹ schätzt und sich damit wohl und sicher fühlt, sieht sie sich den unterschiedlichsten Wertungen anderer Menschen ausgesetzt (»Not Natural«; »Too Natural«, 123). Ähnlich verhält es sich in den Beiträgen, die Reproduktion und Mutterschaft zum Gegenstand haben. Sowohl die deutschen als auch die

indischen Zeichnerinnen, die sich gegen Kinder entschieden haben, sehen sich in den jeweiligen Geschichten mit viel Unverständnis konfrontiert. Ihr Umgang damit ist vielschichtig: marialuisa zeigt in ihren zwei Comics zu diesem Thema, dass neben den Selbstzweifeln, die der Unwille zur Fortpflanzung mit sich bringen kann, auch ein humoristischer Umgang mit der ständig an Frauen gerichteten Frage nach dem Kinderwunsch möglich ist (»Weißt du, ich glaube nicht an das Konzept ›Mensch‹ «, 37). Das Thema Mutterschaft wird in anderen Beiträgen ebenfalls mit der künstlerischen Arbeit der Autorinnen kontextualisiert. Während Archana Sreenivasan lieber Bücher für Kinder illustriert als selbst welche zu bekommen (»There is no place for a baby in your life if your art is your baby«, 33), thematisieren Stephanie Wunderlich in »Töchter« und Ulli Lust in »Wochenendmutter« den Spagat zwischen Arbeit und Erziehungsauftrag.

Doch nicht nur die eigenen Kinder, auch das Verhältnis zu den Eltern und Großeltern und deren Geschichten finden Eingang in die Werke der indischen und deutschen Künstlerinnen. Besonders spannend sind »Looking Up« von Reshu Singh und »Ebony & Ivory« von Priya Kuriyan, in denen sich die Künstlerinnen mit den ›Role Models‹ aus ihren jeweiligen Familien auseinandersetzen. Die Lebensläufe ihrer Großmütter und Mütter sind exemplarisch für die Kämpfe, die emanzipierte indische Frauen im Spannungsfeld zwischen Kastensystem und wirtschaftlichem und technischem Fortschritt bis heute auszufechten haben. Sehr berührend ist dabei die Geschichte von Rosalind, der Protagonistin aus Kuriyans Comic, die erst kurz vor ihrem

Mallyas Hündin schert sich nicht um Konventionen (XX).

Tod eine überraschende charakterliche Entwicklung durchlebt und die Wahrheit über ihre Ehe ans Licht bringt: Ihr Gatte Matthews, früher allseits für seine Weltgewandheit und schillernde Persönlichkeit geschätzt, war ein gewalttätiger und untreuer Ehemann mit Hang zum Alkoholismus. Dies erklärt schließlich auch Rosalinds angespannte, pessimistische Grundhaltung, die ihr früher nur wenig Sympathien eingebracht hat. Anhand dieses speziellen Falls wird vor allem deutlich, welches Gewicht gesellschaftlich internalisierter Sexismus bei der Wahrnehmung und Bewertung literarischer Figuren wie auch realer Personen hat.

Die große Spannweite der Beiträge reicht von klassischen, linear und bildlich erzählenden Comicstrips bis hin zu unterschied-

lichen Formen der abstrahierten oder allegorischen Darstellung. So enthält die Bilderreihe »Tempel« von Nina Pagalies in leuchtenden Farben gestaltete Gebäude, die einer Vagina oder insgesamt dem weiblichen Körper nachempfunden sind und einen Gegenentwurf zur phallischen Wolkenkratzerarchitektur anbieten. Die ästhetische Adaption des weiblichen Körpers, die Gopalakrishnan in »My Secret Crop« auslotet, bewegt sich in eine entgegengesetzte Richtung: Anstatt ihn auf seine stereotypen Merkmale zu reduzieren, breitet sie ihn als eine weitläufige Landschaft mit Hebungen und Senkungen aus und nimmt damit die Perspektive einer an sich selbst herabsehenden Frau ein. Während Gopalakrishnan damit dem männlichen Blick eine Absage erteilt, greift Prabja Mallya gezielt Ausdrucksweisen und Zuschreibungen des Patriarchats auf. In ihrer Arbeit »Bitch« stehen holzschnittartige Hündinnen für Frauen, die sich nicht um gesellschaftliche Normen und Konventionen scheren. Auf einer etwas anderen Abstraktionsebene befindet sich »Juicy Lucy« von Ludmilla Bartscht, eine Ananas, die mit ihrem buschigen Kopfputz und ihrer stacheligen Oberfläche regelmäßig aus der Reihe tanzt und sich in ihrer Cartoonreihe mit sämtlichen Alltagsproblemen und -freuden nonkonformistischer junger Frauen konfontiert sieht.

Nicht nur diese zwei Stellvertreterfiguren, sondern auch die Summe der Beiträge zeigt: In Indien wie in Deutschland ist der weibliche Körper ein Politikum. Ob es nun um genutzte oder ungenutzte Gebärfähigkeit, Körperbehaarung oder auch nur um das Tragen oder Nicht-Tragen eines BH geht – die Frauenfiguren müssen ihre Entscheidungen stets mit der Gesellschaft verhandeln. Das Private, ja das Intime, ist in Mumbai wie in München gleichermaßen politisch. Dies ist der sprichwörtliche und auch im Titel der Anthologie aufgegriffene »elephant in the room« – ein Umstand, der offensichtlich ist und den dennoch niemand anzusprechen wagt. Diese Ausgabe schafft nicht nur einen Raum für weibliche Stimmen, sondern öffnet ihn durch die Kooperation mit den indischen Zeichnerinnen um eine weitere Perspektive, die über die des europäischen weißen Mittelschichts-feminismus hinausgeht.

Spring #13
The Elephant in the Room

L. Bartscht, L. Bertonasco, K. Gopalakrishnan, G. Gupta, P. Kuriyan, U. Lust, A. Varkey, A. Sreenivasan, B. Yelin, K. Stangl, K. Susarla, marialuisa, N. Pagalies, P. Mallya, R. Singh, S. Wunderlich
Hamburg: mairisch, 2016
264 S., 20,00 Euro
ISBN 978-3-938539-39-2

Pessimismus oder bittere Realität?

Der Realist rezensiert von Uxía Iglesias Tojeiro

In *Der Realist* lernen wir Asaf Hanuka und seine Familie kennen. Asaf Hanuka erzählt in humorvollen, oft surrealen und manchmal sogar neurotischen Comicstrips, wie sich der Alltag für ihn und seine Familie in Tel Aviv gestaltet. Auf einmal ist er Vater, Ehemann, Comiczeichner – also ein Erwachsener, der trotz allem versucht, nicht die Verbindung zu verlieren zu dem Kind, das er einmal war. Dank seiner Erzählweise – in jeder Seite wird einfach ein Moment oder ein Gefühl dargestellt – gelingt es Asaf Hanuka schnell, die Komplizität und die Empathie der Leser_innen zu gewinnen.

Der Realist ist der erste autobiografische Comic von Asaf Hanuka, der sonst immer in Zusammenarbeit mit anderen Künstlern gezeichnet hat: Entweder mit Schriftstellern wie Etgar Keret und Didier Daeninckx oder mit seinem Zwillingsbruder Tomer Hanuka, ebenfalls Comiczeichner, mit dem er unter Anderem den Film Waltz with Bashir illustriert hat. *Der Realist* ist eine Sammlung der wöchentlichen Comicstrips, die er ab 2010 in dem israelischen Magazin *Calcalist* veröffentlicht hat.

In diesen Comicstrips erzählt Asaf Hanuka aus seinem Alltag in Tel Aviv: Er muss mit seiner Familie in drei Monaten eine neue Wohnung finden, weil die, in der sie wohnen, verkauft werden soll. Tel Aviv wird wie eine moderne Stadt präsentiert, die ihren Bewohner_innen die gleichen Probleme bereitet wie jede europäische Stadt heutzutage: Die Preise der Wohnungen sind viel zu hoch, die Löhne viel zu niedrig. Asaf und seine Frau wollen im Zentrum bleiben und nicht an den Stadtrand ziehen, wie seine Eltern ihnen empfehlen: Da solle es ruhiger, billiger und besser für das Kind sein. Um die Wohnung, die sie wollen, bezahlen zu können, müssen sie einen Kredit aufnehmen, der zum Albtraum für Asaf Hanuka wird und viele Unsicherheiten und Ängste in ihm weckt.

Der Realist erzählt vom Aufwachen aus der Traumwelt eines Comiczeichners, der sein ganzes Leben in einer Comicwelt voller Held_innen und fantastischer Geschichten gelebt hat, vom Aufwachen in der realen Welt, wo Rechnungen zu bezahlen sind, das eigene Kind nicht immer nett und lieb ist und die Beziehung zur Ehefrau immer schlechter wird: Die Realität.

Am Ende des Comics finden wir ein Interview von Dimitrios Charistas, in dem Asaf Hanuka behauptet: »Mich interessieren politische Botschaften nicht, da ich selbst keine

habe« und er sich selbst als Atheist bezeichnet. Trotzdem gibt es in *Der Realist* auch Strips, in denen der Autor das Thema Politik und Religion schildert und seine Meinung dazu deutlich wird. Keine eigene Meinung zu haben in einem Land wie Israel, in dem Religion und Politik sehr eng miteinander verbunden sind und zu dem jeder Mensch auf der Welt eine Meinung hat, wird als ein unmögliches Vorhaben dargestellt.

Der Comic schneidet viele sozialkritische Themen an, wie Kinderarbeit, Zwangsehen, wie sie viele Kinder in der Welt auch heutzutage noch erleben, oder den Sexismus in unserer Gesellschaft. Dadurch, dass er gleichzeitig moderne kulturelle Bezugspunkte aufgreift, wie zum Beispiel Game of Thrones, Whatsapp, Facebook oder Google, situiert er sich in einem globalen Universum. Es wird auf diese Weise möglich, das Bild von Tel Aviv, das die Medien in Europa vermitteln, eine Stadt, die ständig im Krieg ist, sehr konservativ und religiös, zu brechen: Die Anekdoten, die er erzählt, könnten genauso gut in anderen Städten erlebt werden. Einer der interessantesten Aspekte des Comics ist die Form, in der die Geschichten erzählt werden. Jedes Fragment oder jede Geschichte wird auf jeweils einer Seite entwickelt, in vielen verschiedenen Variationen: Es werden verschiedene Vignetten benutzt oder es erstreckt sich ein Panel über die ganze Seite, manchmal werden die Bilder von Text begleitet, manchmal stehen sie einfach für sich. Oft genügt eine Zeichnung, um ein starkes Gefühl auszudrü-

SO IST DAS LEBEN
Papa, was ist mit der Katze?
ACH ... NICHTS.
SIE RUHT SICH NUR EIN BISSCHEN AUS.
HM ... IST NICHTS PASSIERT?
HM IST BLOSS DAS KETCHUP AUSGELAUFEN.
DIE TANZEN LUSTIG, ODER?!
DAS IST EIN FREUND VON BATMAN.
ER WILL EINE GUTENACHT-GESCHICHTE.
SCHAU, DA DRUBEN IST EINE PARTY!
Da ist ein Schmetterling.
VORSICHT! DAS IST KEIN SCHMETTERLING.
... DAS IST EINE MOTTE!
KEINE SORGE, PAPA IST DA
PAPA BESCHUTZT DICH

Vater und Sohn erleben den Alltag in Tel Aviv.

cken, das sehr einfach und konkret präsentiert wird und mit dem der Comic es schafft, die Empathie der Leser_innen anzusprechen, da es oft alltägliche Situationen sind, die mit viel Zärtlichkeit und gleichzeitig bitterem Realismus präsentiert werden. Dies wird noch durch die Farbgebung unterstützt. Ein erster Blick in den Comic lässt klar erkennen, dass es ein farbiges Werk ist. Beim Lesen entdeckt man jedoch einige Seiten, die größtenteils schwarzweiß sind, aber kleine farbige Details haben, wodurch diese symbolische Strahlkraft bekommen.

Auf jeden Fall ist es ein sehr empfehlenswerter Comic, in dem die Leser_innen ein Tel Aviv entdecken, das sich vom Klischee entfernt: Für Asaf Hanuka ist Tel Aviv nicht die traditionelle, religiöse und ständig von Kriegen zerrissene Stadt, die wir aus den Medien kennen, sondern eine Stadt, die sicher, modern und voller Möglichkeiten ist. In dem Interview behauptet Hanuka, dass in Israel Tel Aviv als »die Blase« bezeichnet wird, »weil es vom Rest Israels auf so viele Weisen abgeschnitten ist«. Er fügt hinzu, dass »in den letzten Jahren Israel allerdings immer rechter und nationalistischer wurde.« Deswegen antwortet er, wenn er danach gefragt wird, warum er dort wohnt: »Ich lebe in Tel Aviv, weil es der beste Ort ist, um sich zu verstecken.«

Der Realist

Asaf Hanuka
Ludwigsburg: Cross Cult, 2015
192 S., 29,95 Euro
ISBN 978-3-86425-594-6

Porno-Zombies quatschen Kauderwelsch

Was hat Alan Moore sich bei dieser krassen Wünsch-Fiction nur gehirnt?

Crossed + Einhundert rezensiert von Gerrit Lungershausen

Alan Moore hat etwas Verrücktes ausgeheckt, und Gabriel Andrade hat es gezeichnet: ein postapokalyptisches Vergewaltigungsszenario mit Zombies, deren Fleischeslust wörtlich wie bildhaft zu verstehen ist. Das eigentliche Wagnis aber ist die Sprache.

Zombies zählen nicht erst seit Kirkmans *The Walking Dead* zu den Superstars der sadistisch-kannibalistischen Monsterwesen, dennoch kann man die erwartbaren Tabubrüche (die längst keine mehr sind) noch potenzieren, zum Beispiel durch Sex mit Untoten. Scheint dieser bei Vampiren gang und gäbe (TRUE BLOOD), ist er bei Zombies drastischer, zumal er genregemäß alles andere als einvernehmlich geschieht. Garth Ennis (A) und Jacen Burrows (Z) haben 2008 die Comic-Serie *Crossed* ins Leben gerufen, in der ein unbekannter Virus eine Zombie-Apokalypse verursacht, deren blutrünstige Täter_innen ihre Opfer nicht nur anknabbern, fressen, zerfleischen und ausweiden, sondern auch stets vergewaltigen. Alan Moore hat nun den ersten Band des Spin-offs *Crossed +100* zusammen mit dem Zeichner Gabriel Andrade verfasst, ein Segen für die sonst bisweilen einfallslose Serie, ein Gewinn für das Zombie-Genre, ein Alptraum für Freund_innen der leichten Lektüre.

Die Welt, die Moore und Andrade entwerfen, hat die verheerende Zombie-Apokalypse 2008 überstanden, sie liegt nun genau hundert Jahre zurück und hat eine Gesellschaft hinterlassen, die technologisch zwischen den Zeiten steht: Das 20. Jahrhundert erscheint wie weggewischt, die Figuren reiten auf Pferden, fahren Raddampfer oder durchqueren die USA mit einer Dampflokomotive. Ein mit Leichenteilen behangenes Windkraftrad ist einer der wenigen Zeugen unserer Gegenwart, in der Welt von *Crossed + Einhundert*, so der Titel in der auf Deutsch vorliegenden Übersetzung, steht es funktionslos inmitten eines hölzernen Forts: eine postindustrielle Westernwelt wie in der TV-Serie REVOLUTION (seit 2014) oder dem Kinodesaster THE BOOK OF ELI (2010). In diesem Setting haben die Menschen die Zombifizierung der Welt erst überlebt und sich dann häuslich darin eingerichtet.

Die Story ist vielen Apokalypseszenarien ähnlich (*The Walking Dead* von Robert Kirkman, *Zombie* von Peru/Cholet), setzt aber doch so manchen interessanten Akzent: So ist es ein spannender *twist*, dass die Zombies, wie die Figuren und mit ihnen die Leser_innen,

erst am Ende erfahren, in ihrer hundertjährigen Artengeschichte eine Parallelgesellschaft unter der Führung eines Soziopathen aufgebaut haben. Dieser, Beauregard Leander Salt, geht seinen antihumanen Vernichtungsfeldzug ganz strategisch an und plant die Entwicklung einer überlegenen Zombiepopulation. Einer aus ihren Reihen wird ausgebildet, sich wie ein Nicht-Infizierter zu verhalten, damit er als Trojanisches Pferd schließlich den Untoten hilft, die Hegemonie auf dem Kontinent zu erlangen. Als dieser Verräter entpuppt sich schließlich ausgerechnet der Anführer der menschlichen Überlebenden. Mit dieser Entdeckung und der Konfrontation der beiden Zivilisationen endet der erste Band. Zombies und Menschen werden wie in Richard Mathesons Zombieroman *I am Legend* (1954) und insbesondere in der Verfilmung von 2007 nicht als grundverschiedene Lebensformen konzipiert, sondern in ihren Ähnlichkeiten betont: Wer sind eigentlich die ›anderen‹: Sind wir es nicht letztendlich selbst? Die Zombie-Gesellschaft ist keine stagnierende, wie in den meisten Zombie-Erzählungen, sondern entwickelt Rituale, langfristige Überlebensstrategien, hierarchische Verhältnisse. Sie erarbeitet einen bösen Plan, und dieser scheint tragischerweise wirkungsvoller als derjenige der Menschen.

Mit den Menschen hat sich vor allem die Sprache weiterentwickelt: In einem kruden Mix aus Neologismen schwurbeln die Figuren miteinander, bis man als Leser_in dazu geneigt ist, in seiner Hilflosigkeit eine Vokabeltabelle anzufertigen: ›hirnen‹ meint ›denken‹, ›Wünsch-Fiction‹ ist ›Science-Fiction‹ und ›braun‹ ist ›Mist‹. So wird ein kurzer Dialog zwischen Keller und Taylor zum dadaistischen Rätsel: »Also, da kicken sie hin. Hup, Taylor, hab vom Braun mit den Slems gehorcht …« – »Nun, damals in 04, als Robbie gehirnbabyt hat, unsere Vögel zu ringen, hirnten die peoples, wir wären Kruzifix. Er hat immer sehr recht, wohl.« Übersetzt ins konventionelle Altsprech unserer zombielosen Zeit: ›Also, da brechen sie auf. Taylor, ich habe von dem Mist mit den Slems [einer konkurrierenden Menschenkolonie] gehört.‹ – ›Nun, damals, 2104, als Robbie sich vorstellte, unsere Vögel zu beringen, dachten die Leute, wir seien verrückt. Er hat immer vollkommen recht.‹ Die Sprache ist, sehr höflich formuliert, eine starke Herausforderung: Vor allem die Wortneuschöpfungen und bildhafte Sprache erschweren die Lektüre ganz erheblich, trotz selbstgebastelten Vokabulariums. Die Übersetzung muss sich zugleich am Original messen als auch an zu erwartenden sprachlichen Veränderungen des Deutschen. Die häufigen Anglizismen erscheinen kausallogisch eher fehl am Platze, immerhin würde der Einfluss des Englischen nach Zusammenbruch aller Massenmedien wohl eher sinken. Vielleicht soll dies aber auch dem Umstand geschuldet sein, dass die Handlung in den USA spielt. Die Sprache wirkt allzu bemüht, aber in einer Welt, in der auf den Schultern weniger Individuen nicht nur der Fortbestand der Menschheit lastet, sondern auch die Entwicklung der Sprache, mag alles irgendwie möglich sein. Der Übersetzer, Marc-Oliver Frisch, hat einen ungewöhnlich schweren Job gehabt. Aber warum hat sogar der englische Titel *Crossed +100* eine Übersetzung in *Crossed + Einhundert* gebraucht?

Während die Sprache (in der Übersetzung insbesondere) ein Stolperstein ist, wirkt die grafische Gestaltung nicht spektakulär, aber gefällig, und scheut sich keineswegs vor drastischen Darstellungen. Gegenüber den Bänden der regulären *Crossed*-Reihe, die von unterschiedlichen Autoren und Zeichnern gestaltet wird, sticht die Optik positiv hervor, zurückhaltender in den Gewaltexzessen, dafür aber detailverliebter: Auf der Suche der Menschen nach der kollektiven Vergangenheit in verwilderten Bibliotheken entdeckt die Leser_in immer wieder Buchtitel im Hintergrund, die auf den Science-Fiction- und Dystopie-Kontext verweisen: Asimov, Tolkien, Orwell, aber auch Dan Brown haben die Zombie-Apokalypse in Buchregalen überlebt. Ob dieser Comic es so auf die Shortlist der Welches-Buch-nehme-ich-auf-der-Flucht-vor-Zombiehorden-Liste schaffen wird?

Ja – zum einen, weil Alan Moore und Gabriel Andrade eine auf Anhieb schwer zugängliche Zombie-Welt geschaffen haben, einen pessimistischen Weltausschnitt, der vielleicht der schlechtesten aller möglichen Welten entstammt. Nein – weil ich neugieriger bin auf das englischsprachige Original. Das würde ich mitnehmen, zusammen mit einem alten Langenscheidt-Lexikon und einem sprachwissenschaftlichen Handbuch. Und dann sollen sie kommen, die blutrünstigen Zombies, ich würde tapfer weiterlesen bis zur letzten Seite.

Crossed + Einhundert
Band 1

Alan Moore (W), Gabriel Andrade (P)
Stuttgart: Panini Comics, 2015
148 S., 19,99 Euro

Des Einen *UPgrade* ist des Anderen Downfall

Das UPgrade rezensiert von Jackie Gillies

Ronny Knäusel ist ein waschechter Superheld, jedenfalls solange wie es die DDR gibt – nach der Wende wird er vom Super- zum Antihelden. Opulent gestaltet ist die Geschichte des DDR-Superhelden zwar, doch das Storytelling hinkt leider hinterher.

Jungpionier Ronny Knäusel ist ein sogenannter »Translokat«. Er hat die Fähigkeit, sich und andere von einem Ort zu einem anderen zu teleportieren. In der DDR hat ihm das den Status eines Superhelden eingebracht. Das Ende der DDR stürzt ihn jedoch in eine Sinnkrise.

Die Geschichte startet im Weltall mit der Einführung eines Staubkorns, das offensichtlich eine Mission hat: »Das Ende einer Reise… der Beginn einer Ära!« (S. 5). Dieses Staubkorn wird auf unterschiedliche Weise immer wieder mit unserem Helden in Verbindung gebracht werden, welcher auf der folgenden Doppelseite eingeführt wird, kopfüber die Häuserschlucht einer Hochhaussiedlung hinunterfallend. Wir schreiben das Jahr 1992, Ronny ist zu diesem Zeitpunkt 25 Jahre alt und sieht nicht gerade nach Superheld aus: ein übergewichtiger Mittzwanziger in Rippshirt, Jogginghose und altmodischen Pantoffeln. Daneben finden wir einen Text abgedruckt, scheinbar Teil eines englischen Songtexts: »… up, down, turn around, please don't let me hit the ground …«, darunter »New Order: Temptation« (S. 7). Schon früh wird die Musik als ein die Handlung kommentierendes und ergänzendes Element eingeführt. Und schon früh wird die Verwirrung der Leser_innen gespeist durch Mehrdeutigkeiten und die zeitgleiche Auslassung von wichtigen Informationen – dies zieht sich leider durch das ganze Buch.

Man muss alle Details erfassen, manchmal auch ein paar Seiten vor- und wieder zurückblättern, um die Informationen wie Puzzlestücke zu einem Ganzen zusammenzufügen. Krasse Sprünge in Zeit, Ort und Handlung, schnelle Wechsel zwischen Charakteren und Erzählperspektiven, Spielereien mit Sprache und Dialekt, Farbigkeit, Panelgröße- und form werden hier ganz selbstverständlich und in hoher Frequenz angewendet. Während Ronny sich aus dem Fenster stürzt, ist der frühere Rocksänger Cosmo Shleym aus Malibu, Kalifornien, auf der Suche nach einem (oder mehreren?) »Translokaten«. Der weltberühmte Star der 60er ist 1992 ein schrulliger Mann von 52 Jahren, der aus seinem »Technik-Basement« heraus einen Privatsender *I SEEK 4* betreibt und seinen Hit *Palms in Sorrow* unermüdlich laufen lässt. Gelegentlich missglücken ihm seine mysteriösen Experimente, so wird zum

Beispiel der Pizzalieferant Jimi in einer Aufzug-ähnlichen Vorrichtung in Dutzende von Quadern zerlegt. Die kurze Episode ist insbesondere durch die Charakterisierung von Jimi und seiner Freundin und der umgangssprachlichen Dialoggestaltung sehr unterhaltsam.

Während die Story fortlaufend die Zeiten, Räume und Perspektiven wechselt, bleibt der Song *Palms in Sorrow* das verbindende Element. Auf rätselhafte Weise steht er in Verbindung mit dem rosafarbenen Symbol kosmischer Staubkörner, das auf der ersten Doppelseite eingeführt wird. Auf Seite 22/23 werden die Staubkörner sowohl mit der mexikanischen Geschichte um Moctezuma und Cortés als auch mit einem in den 60ern neu eingeführten Verhütungsmittel namens *Ovosiston* in Verbindung gebracht. Die Empfängnis Ronny Knäusels geschieht trotz (oder durch) dieses Verhütungsmittel, und schon kurz vor seiner Geburt verschwindet er für einen kurzen Moment aus dem Bauch seiner Mutter, als das Lied *Palms in Sorrow* im Radio gespielt wird.

Ein Staubkorn steht am Anfang der Geschichte um Ronny Knäusel.

Als Antagonistin kommt Oberschwester Heidrun bei Ronnys Geburt ins Spiel. In anderer Gestalt verkörpert sie später Ronnys Pionierleiterin Frau Bellmann, die zugleich Leutnant der Stasi ist. Auf den X. Weltfestspielen in Ostberlin versucht sie, den Gastsänger Cosmo Shleym umzubringen. Durch Zufall kann Ronny dies verhindern, indem er sie in sein Zimmer in Dresden teleportiert.

Auf Seite 40 wird zum ersten Mal Bezug auf den Buchtitel genommen, indem die Verschmelzung von Ost- und Westdeutschland als »System-UPgrade« der DDR bezeichnet wird. Ronny Knäusel kommt mit der Veränderung nicht zurecht. Da nun jeder aus der DDR ein- und ausreisen darf wie er möchte, werden seine Fähigkeiten als »Translokat« nicht mehr gebraucht, wodurch er seinen Superhelden-Status verliert. 1992 sitzt er Bier trinkend auf seinem Sofa und bemitleidet sich selbst. Alle seine Freunde sind im Westen, er selbst hat sie früher einmal dorthin gebracht. Der Postbote versetzt ihm den letzten Stoß, als er ihm mitteilt, dass das »Neue Leben« (eine real existierende Verlagsgruppe der DDR) nicht mehr erscheinen wird, sondern stattdessen die Erotikzeitschrift »Coupé«. Verzweifelt

Ronnie Knäusel – der Superheld in Jogginghose

stürzt er sich aus dem Fenster. Ob er den Sturz überlebt, bleibt unklar. Wird er im Folgeband also noch eine Rolle spielen? Hat Ronnys Existenz eine Bedeutung für Cosmo Shleyms mysteriöse Pläne? Und was ist es überhaupt, das Leutnant Bellmann zu verhindern versucht? Am Ende des ersten Bandes bleibt sehr vieles rätselhaft, sodass der Cliffhanger, ob Ronny am Leben bleibt oder nicht, beim Leser kaum Spannung erzeugt.

Nach dem eigentlichen Ende von Band 1 gibt es noch eine Zusatzepisode, welche die Umstände um Ronnys Geburt weiter ausschmückt und auf Nebencharaktere wie Ronnys Vater und Frau Bellmann eingeht. Auf den letzten Seiten des Buches gewährt der Zeichner uns einen kommentierten Einblick in die Entstehung der Charaktere.

Die Lektüre dieses Comicbuches war mir aufgrund der ausdrucksstarken Zeichnungen und großzügig eingesetzten Farbigkeit, des humorvollen Umgangs mit Sprache, der vielfältigen erzählerischen Mittel und des freien Umgangs mit Panelgröße und -form ein interessantes Lesevergnügen. Doch auf der Story- und Charakterebene hakt es. Die Haupthandlung verliert sich oft in Nebenhandlungen, Randfiguren und Anspielungen machen es schwer, der sowieso sehr zerklüfteten Geschichte zu folgen. Der junge, sympathische Cosmo und der alte schrullige Cosmo erscheinen wie zwei verschiedene Personen, die Entwicklung von einer Person zur anderen erscheint schwer nachvollziehbar. Der junge Ronny hat eine eigene Stimme, mit der er Sehnsucht und Freude ausdrückt. Der erwachsene Ronny wirkt

weniger greifbar. Er hat eine starke Entwicklung durchgemacht vom fröhlichen Jungspund zum Superhelden der DDR und schließlich zum tragischen Antihelden des neuen Ostens, doch auch diese Transformation wird vom Leser emotional nicht miterlebt. Ein stärkerer Fokus auf die zwei Hauptcharaktere sowie deren Verbindung zueinander hätte dem Buch gutgetan, um die Leser_innen in die Geschichte einzubeziehen. *Das UPgrade* ist auf zehn Bände angelegt, für die Nebencharaktere ist also in den neun Fortsetzungsbüchern noch ausreichend Platz.

Wie wird es wohl weitergehen? Cosmo Shleym scheint auf der Suche nach vier Superhelden zu sein (*I SEEK 4*), von denen Ronny wahrscheinlich der erste ist. Am Ende des ersten Bandes hat Cosmo Ronny jedoch noch nicht gefunden und letzterer stürzt sich in den Tod. Sollte Cosmo seine vier Leute zusammenkriegen, wird dadurch wohl, wie vom Staubkorn angekündigt, eine neue Ära eingeläutet werden, wie auch immer sich diese gestalten mag. Mich jedenfalls haben diese angedeuteten Erzählstränge nicht genügend gefesselt, als dass ich die Geschichte weiterverfolgen würde.

Das UPgrade

Ulf S. Graupner, Sascha Wüstefeld
Ludwigsburg: Cross Cult, 2015
56 S., 20,00€
ISBN 978-3-86425-668-4

Ein verkochter Nordsee-Spuk

Der Schimmelreiter rezensiert von Julia Ingold

Wie war das nochmal mit dem Essen, das jemand für dich kocht? Du musst etwas sagen, eigentlich: Das ist unglaublich lecker! Aber Höflichkeit ist in unseren Gefilden ja weniger gefragt als in so manchem Nachbarland. Ganz direkt wollen wir unsere Meinung dann trotzdem nicht formulieren: Das schmeckt echt interessant!
Jens Natters *Schimmelreiter* ist ein interessanter Comic …

Die Situation aufstrebender Comiczeichner_innen ist prekär. Zuerst muss man ohne Honorar arbeiten. Erst wer ein solides Debut abgeliefert hat, kann darauf hoffen, dass die Arbeit am nächsten Comic bezahlt wird. ›Solide‹ heißt ›kommerziell erfolgreich‹. Ein Rezept dafür scheint in den letzen Jahren die Adaption von allseits bekannten Geschichten zu sein. Mit einem regionalen Schullektüre-Klassiker zum Beispiel kann man sich nicht groß vertun, irgendwer wird das drucken und irgendwer wird es kaufen – ist ja immerhin eine Art Heimatliteratur. Natter hat es geschafft und seine Adaption von Theodor Storms *Schimmelreiter* im Boyens Verlag aus Heide, der vom Ostsee-Krimi bis zum Theodor-Storm Jahrbuch alles Mögliche publiziert, was mit dem Norden zu tun hat, auf den Markt gebracht. Und das, obwohl erst kurz zuvor eine andere so genannte ›Graphic Novel‹-Adaption desselben Stoffes erschienen war. Eine kleine Anekdote dazu: Diese frühere Umsetzung hatte ich mir genauer angesehen und einen Verriss geschrieben, wie ich zugeben muss. Aber da gab es einfach Patzer und Kürzungen, die den Lesespaß verdorben haben (Das Schöne beim Kritisieren und Rezensionen Schreiben ist ja, dass ich es selbst nicht besser können muss). Diese Publikation hätte Natters Projekt eigentlich gefährdet – doch zufälligerweise war mein Artikel in einer Zeitschrift abgedruckt, die ebenfalls bei Boyens erscheint. Im Konkurrenz-Projekt dominiert der gekürzte Original-Text alles. Typische Comic-Elemente wie die weißen Lücken, die *gutters*, fehlen genauso wie Sprechblasen oder cartooneske Zeichnungen. Die Verantwortlichen von Boyens kamen deshalb zu dem Schluss, dass das andere Buch gar keine *richtige* ›Graphic Novel‹ sei. Und voilà, innerhalb von einem Jahr erschien die zweite Comic-Adaption der nordfriesischen Geistergeschichte!

Über Sinn und Unsinn des Labels ›Graphic Novel‹ will niemand mehr etwas hören. Einigen wir uns für den Moment darauf, dass es ein Unterbegriff zu ›Comic‹ ist. Und einen *richtigen* Comic hat Natter da zweifellos vorgelegt. Das ist seine Stärke. Die Story über Ehrgeiz, Stolz und Kapitulation von Hauke Haien ist in sympathische, bodenständige Pin-

selstriche gefasst. Im ganzen Land gibt es seit einiger Zeit ›Comic-Battles‹ und an den Stil dieser Instant-Karikaturen erinnern Natters Zeichnungen: Die Charaktere sind wiederzuerkennen, aber sie sehen ein wenig so aus, als wären sie in Eile hingekritzelt. Aber dafür sehen die kräftigen schwarzen Linien aus wie handgezeichnet: Handwerkskunst, die sich nicht versteckt. Dieser Comic ist knallig und koloriert, aber nicht geschliffen, wie so manch andere Literatur-Adaption, die uns der Hype der letzten Jahre beschert hat. Er sieht aus wie mit Tusche und Aquarellfarben gemacht. Nur ist die Kolorierung eben *interessant* geworden. Ein wenig unbeholfen, wenn ich es noch ehrlicher formuliere. Zur Technik des Aquarellierens ein kleiner Exkurs: Die Pigmente – ob aus der Tube oder dem Stift – können eine wundervolle Leuchtkraft auf dem Papier besitzen, aber nur, wenn nicht zu viele Farbtöne dort vermischt werden. Ansonsten geht diese Leuchtkraft verloren und die Farbe erscheint wie ein grau-brauner Brei. Leider wirkt dieser Comic genau so. Die Elemente verschwimmen zu einer *interessanten* Suppe.

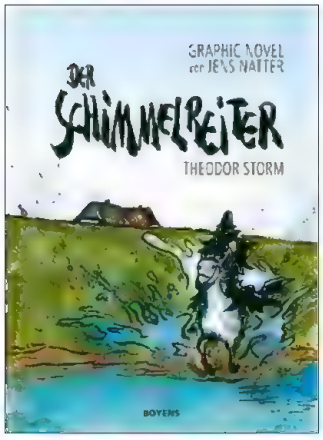
Was die Story betrifft, sei auf den Wikipedia Artikel zum *Schimmelreiter* verwiesen. Natter ist so textgetreu vorgegangen wie es sich die progressiven Husumer Omis, die den Comic ihren Enkeln zum elften Geburtstag schenken sollen, nur wünschen können. Keine Sperenzchen, keine Kapriolen. Der Inhalt ist freilich gekürzt, aber die Einbettung der Rahmenhandlung in einen weiteren Rahmen, in dem sich die ganze Tragödie abspielt, ist noch da: Der Erzähler hat die Geschichte eines anderen in einer Zeitschrift gelesen und hält es für nötig, sie abermals wiederzugeben. Dafür gibt es ein Sternchen. Auch weil der Autor die ›Quelle‹ des Erzählers, *Pappes Hamburger Lesefrüchte*, offensichtlich ausfindig gemacht hat. Das vermutlich originalgetreu abgezeichnete Heft schwebt im Bild, wie ein Beweis dafür, dass es in stürmischen Nächten auf den nordfriesischen Deichen zu abergläubischeren Zeiten wirklich gespukt hat (5). Natter ahmt damit die literarische Geste der Inszenierung

Die Katastrophe ist in spontane, cartooneske Striche gefasst (88).

von Glaubwürdigkeit durch eine Figur, die im innersten Rahmen dem unheimlichen Reiter wirklich begegnet, visuell mit den Mitteln des Comics nach.

Obwohl es ein wenig breiig daherkommt, wo das Gemüse noch knackig sein sollte, ist diese Adaption insgesamt bewusst cartoonesk und bunt. Düster ist sie nicht. Und das ist das Manko. Denn die Vorlage ist düster und rätselhaft. Hier gerät der Comic ein wenig zum Klamauk. Das ist natürlich Geschmackssache, wie beim Abendessen. Ole Peters zum Beispiel, der Gegenspieler unserer Hauptfigur Hauke Haien, ärgert sich dermaßen plakativ-karikaturhaft, dass es lustig aussieht (38, 68). Doch trägt genau diese vehemente und aggressive Opposition Peters' wesentlich zur Katastrophe bei, auf welche die Geschichte zusteuert. Es ist ein fatales Machtspiel, das die beiden vor der Dorfgemeinschaft austragen. Wie Eitelkeit, Neid und Resignation die Männer zerfressen, zeigen Natters Striche nicht.

In dem Erstlingswerk zeigt sich generell ein Hang zum bunten Cartoon mit tollpatschigen Gestalten ohne Pathos und verstörende Abgründe. Wer eher die dunkle Seite schätzt, wird diese knallige Adaption des schwarzromantischen Stoffes wahrscheinlich nicht euphemistisch als ›interessant‹ beschreiben. Wer Karikaturen und cartooneske Comics mag, wird diesen *Schimmelreiter* wie eine interessante Vorspeise genießen und hoffen, dass der Koch bei der nächsten ›Graphic Novel‹ mehr Zeit zum Abschmecken hat. Der schwere Stoff ist so zumindest leicht verdaulich geraten. Im Übrigen zeichnet Natter ohne kanonische Vorlage unter anderem liebenswerte kleine Strips über Hamburg, die künstlerisch viel mehr Spaß machen.



Der Schimmelreiter
Theodor Storm

Jens Natter
Heide: Boyens, 2014
96 S., 12,95 Euro
ISBN 978-3-8042-1403-3

Literalismus und Vieldeutigkeit

Mary Wept Over the Feet of Jesus rezensiert von Jakob Kibala

Chester Brown tritt an, das christliche Verständnis von Prostitution und Frömmigkeit zu bestimmen. Sein Comic ist eine arbeitsame Lektüre. Leser_innen müssen sich selbst einen Reim darauf machen, welche Moral er formuliert. Erst zum Schluss gibt Brown die richtige Lesart preis. Bedauerlicherweise entpuppt er sich dabei als unflexibler Denker.

Mary Wept Over the Feet of Jesus besteht – von einer Ausnahme abgesehen – aus Adaptionen biblischer Episoden. Darin spürt Chester Brown dem Verhältnis von »Prostitution and religious obedience in the Bible« nach, wie der Untertitel des Buches programmatisch formuliert. Jedoch lassen die einzelnen Geschichten in *Mary Wept* sich nicht immer klar auf die übergeordnete Fragestellung beziehen.

Bereits das erste Kapitel führt eine paradigmatische Unbestimmbarkeit vor Augen. »Cain and Abel« dreht sich ganz um Männer-, nämlich Vater-Sohn-Beziehungen. Zentral ist die Frage nach Autorität und Gehorsam: Abel rebelliert gegen seinen Vater Adam, der wiederum den Zorn des Schöpfergottes Jahwe fürchtet, während Kain weder Adams noch Gottes Liebe gewinnt. »Cain and Abel«, wie *Mary Wept* als Ganzes, ist reich an ikonografischen und literarischen Vieldeutigkeiten: Adam schlägt Kain auf den Hinterkopf, Kain wiederum erschlägt seinen Bruder von hinten. Lässt der Mord sich deshalb als falsch verstandene Liebestat lesen? Immerhin ist Gewalt die einzige Zuwendung, die Browns Kain je erfährt. Demnach vollzöge er die Perspektive seines gefühlskalten Vaters nach, dessen Emotionen begleitet werden von Übergriffen gegen die Kinder.

Aber auch Abel kommt Kain in seiner Bluttat nahe. Denn er tötet den Bruder gerade so, wie dieser zuvor Schafe schlachtete, um sie Gott als Opfer darzubringen. Vielleicht kann Kain deshalb nicht begreifen, dass Gott den Brudermord nicht loben mag, während Abels Tiertötungen ihn rührten. Allein eine biblische Position zu Sexarbeit lässt sich hieraus nicht ableiten. In Adams Ackerbau kann man eine Metapher für ehelichen Sex erkennen (»After you've plowed the field, you plant the seeds in the furrows«, 1); in Abels Fleischkonsum eine triebhafte Lust. Explizite Bezüge zur menschlichen Sexualität, von Prostitution ganz zu schweigen, stellt das Kapitel jedoch nicht her.

Brown meint mit Prostitution vielfältige Handlungen: Die Frauen in *Mary Wept* sind Ehebrecherinnen, Kinderprostituierte, ›Edelhuren‹ oder solche, die aus wirtschaftlicher Not sexuelle Dienste anbieten. Deshalb bezieht der Comic keine eindeutige Stellung zur (Un-)Moral biblischer Sexarbeit. Allerdings ist allen sexuellen ›Umtrieben‹ gemeinsam,

dass sie Gesetze und Traditionen unterlaufen. Schleichend zersetzen Browns Sexarbeiterinnen das Patriarchat. Dies berührt denn auch die Vereinbarkeit von Prostitution mit *religious obedience*, dem Gehorsam gegen den ultimativen Patriarchen: Gott. Wie Widerstand und Ergebenheit miteinander versöhnt werden können, lässt Brown, der Freier und Christ, lange offen.

Offenheit und Uneindeutigkeit prägen Browns Erzählstil: Die Dialoge ermangeln jeder poetischen Qualität. Sie treiben vor allem den Plot voran, insbesondere dort, wo Brown das Geschehen rafft und mit großen Auslassungen schildert. So reiht er Situationen aneinander, die sich gegenseitig nicht immer ausreichend motivieren. Oft mutet das Geschehen schicksalhaft – vielleicht von Gott gelenkt – an, und lädt Leser_innen dazu ein, über die Logik hinter solchem fremden Willen zu spekulieren. Browns Buch verlangt scheinbar danach, interpretiert zu werden. Ganz so, wie die Bibel sich bekanntlich nicht von selbst erschließt.

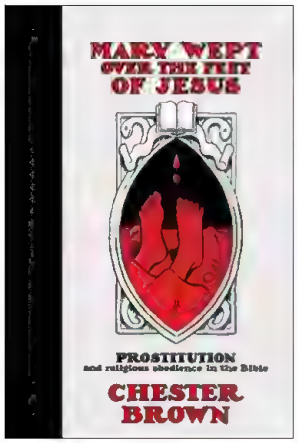
Wo Brown das Geschehen direkt zeigt, bleiben die Motive der Figuren oft unklar. Immer wieder bedürfen sie der textlichen Explikation. Denn die Zeichnungen sind ebenso nüchtern gehalten, wie die Prosa. Die Figuren sind stark vereinfacht gezeichnet. Ihre Gesichter, Körper, Kleidung und Accessoires sind zwar individualisiert, aber ihre Bewegungen zumeist ausdruckslos, das Mienenspiel unpersönlich. Mit schwarzen Punktaugen und im Reden verschlossenen Mündern wirkt das Personal von *Mary Wept* zumeist erstarrt. Nur selten gesteht Brown seinen Protagonist_innen offene Emotionen zu.

Stoisch fügen die Akteure_innen sich denn auch ihrem Schicksal. Beispielsweise Juda, der die Witwe seines Sohnes töten lassen will: »Tamar, you're guilty of adultery. The punishment is death. Do you have anything to say before we kill you?« (36). Als Tamar erwidert, mit Juda selbst sei der Ehebruch begangen worden, revidiert der Patriarch sein Urteil: »Let her go. / My sin is greater than hers« (38). Dieser Sinneswandel ist nur bedingt nachvollziehbar. Zuvor hat Juda alle gesetzlichen Ansprüche Tamars ignoriert. Warum er jetzt, innerhalb weniger Panels, zum Verteidiger ihrer Rechte avanciert, ist in Browns Darstellung nicht unmittelbar begreiflich. Hier wie an anderer Stelle agieren Personen aus Gefühlslagen heraus, die für das Publikum schwer nachvollziehbar sind. So sind die Figuren Avatare desselben schicksalhaften oder göttlichen Willens, der auch das äußere Geschehen lenkt.

Besonders deutlich wird dies in »The Prodigal Son«. Hier spricht Gottes Sohn durch die Figur des gütigen Vaters hindurch: »Do you think God wants mindless worshippers who can only follow instructions?« (170). Dabei deutet das Ventil seiner Sprechblase aus dem Panel heraus. Diese Darstellungsweise reserviert Brown ansonsten für das Reden Jesu. In »Prodigal Son« schwebt die Blase jedoch an dem Ort, wo zuvor der Vater stand. Dieser wird zum Medium, durch welches hindurch sich Göttliches artikuliert.

Wieder identifiziert Brown verschiedene Figuren ikonografisch miteinander. Öffnete diese Strategie »Cain and Abel« für unterschiedliche Interpretationen, vereindeutigt »Prodigal Son« die bis dahin unklare Botschaft des Comics: Gott verachtet die Gesetzestreuen.

Hier könnte sich der Kreis zur Prostitution schließen, zeigt *Mary Wept* Sexarbeit doch als aktiven Widerstand gegen Recht und Ordnung. Allerdings müssen Leser_innen diesen Bezug selber herstellen. Denn Brown erklärt am Ende noch, was es seiner Meinung nach mit Prostitution in der Bibel auf sich hat: »All the evidence indicates that Jesus's mother was a whore« (146). Die »evidence«, welche Brown hier meint, ist eine gefälschte Genealogie Marias, die das Matthäus-Evangelium präsentiert und die in *Mary Wept* wiederholt wird. Diese Genealogie zeige, dass Maria von jenen Sexarbeiterinnen und Ehebrecherinnen abstammte, die Brown zu seinen Protagonistinnen macht. Dies sei ein Hinweis darauf, dass die Mutter Gottes eine ›Hure‹ war: »For many years, I mused about MATTHEW's genealogy and what I see as its implication about Jesus's mother« (174 f.). Weitere Sinnebenen gesteht Brown seinem Comic nicht zu: »Only if Mary was a prostitute could her story connect to the stories of all of the other four women in the genealogy« (174). Insbesondere darin demonstriert der Autor von *Mary Wept* ein literalistisches Verständnis der ›heiligen Schrift‹, die er als historiografischen Text behandelt und deren Botschaft er konsequent auf seine eigenen zwei Interpretationen verkürzt. Gegen die literarische Gemachtheit der ›heiligen Schrift‹, ihre Polysemie, gibt Brown sich vollständig blind.



Mary Wept Over the Feet of Jesus

Prostitution and Religious Obedience in the Bible

Chester Brown
Montreal: Drawn & Quarterly, 2016
280 S., 21,95 US-Dollar
ISBN 9781770462342

Kriegslüsterne Aquarelle

Junker erzählt wasserfarbenfroh vom Anfang allen Übels

Junker. Ein preußischer Blues rezensiert von Gerrit Lungershausen

Entwarnung: Die Leser_in, die fürchtet, nun eine authentische Geschichte (Echt! Wahr!! Wirklich!!!) aus der Vor- und Frühzeit des Ersten Weltkriegs zu lesen, kann erleichtert aufatmen. Keine Dokumente im Anhang, keine gezeichnete Biopic-histo-info-edu-fiction, kein Nachwort mit autobiografischem Enthüllungsgestus, sondern blanke Fiktion (nein, auch keine Autofiktion). Alles falsch also, und zugleich alles richtig gemacht. Aber von Anfang an.

Die Erzählung setzt in grauer Vorzeit der eigentlichen Haupthandlung an. Damals. Wir sehen zwei stolze und breitschultrige Deutschordensritter, Lothar und Gomeric, die sich mit botanischem Eifer der Pflanzung einer Lindenallee widmen. Diese führt zum Haupthaus der Protagonistenfamilie und die Leser_in zugleich an die Geschichte heran, denn die Allee stammt mitnichten von beflissenen Baumpflanzern des Deutschen Ordens, wie wir gleich darauf erfahren, sondern aus der Großelterngeneration, die ausgewachsene Bäume aus Schlesien importierte. Bloß eine Story also. Genau wie die Geschichte um das Brüderpaar Ludwig und Oswald, gegensätzlich wie alle Brüder: Ludwig ist der gehorsame und mitfühlende Träumer, mit dem sein rauflustiger und widerspenstiger Bruder wenig anfangen kann. Sie wurden in eine untergehende Welt hineingeboren, die vor allem Ludwig allzu fremd ist. Der übermächtige Vater verwaltet als versehrter Veteran des Deutsch-Französischen Krieges 1870/71 den dynastischen Niedergang, die Mutter erwartet schwindsüchtig im Sanatorium Davos ihren Tod, die Hausmagd Gretchen repräsentiert die Schwundstufe eines einst zahlreichen Personals.

In der Kadettenanstalt erweist sich der jüngere Bruder Ludwig als großes Talent am Gewehr, so dass er nicht in die übergroßen Kavallerie-Hufstapfen seiner angesehenen Familie treten kann, sondern sich des modernen Maschinengewehrs annimmt. Mit großem Eifer studiert er die Funktionsweise des Geräts, lernt die technischen Zusammenhänge kennen, schraubt es auf und wieder zusammen. Daneben sehen die Kavalleristen ganz wie das überholte Symbol einer abgeschlossenen Vergangenheit aus, deren im Rückblick gern romantisierter Krieg nun von den endlosen Salven der Maschinengewehre, den berstenden Schüssen der Tanks zerschmettert wird.

Ludwig widmet sich den Vorbereitungen für eine Militärparade, bei der auch der Kaiser zugegen sein soll. Zur Feier des Tages moder-

nisiert er sein bereits höchst modernes MG und optimiert seine Tödlichkeit, beschleunigt seine Schussfrequenz. Die Parade scheint ihm nun optimaler Anlass zu sein, dies auszuprobieren: Während die Entourage des Kaisers feierlich vor seinen Augen vorbeizieht, richtet er die Gewalt, die er an der Kadettenanstalt gelehrt worden ist, gegen den Kaiser selbst und tötet ihn mit einer Salve aus seinem MG. Soweit die Story, fiktiv bis zur letzten Patrone.

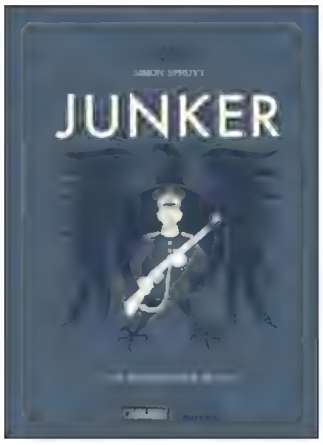
Auch in den Zeichnungen schlägt sich diese Gestaltungsabsicht nieder, die Umgebung nicht naturalistisch ab-, sondern künstlerisch *nach*zubilden. Die Aquarelle sind alles andere als farbenfroh Grau-Blau in Grau-Blau gehalten (nennt sich ja auch »Preussischer Blues«), kontrastreich einzig durch die schablonenhaften Weißflächen, die geschickt eingesetzt werden, um Elemente hervorzuheben. Grafisch besonders gelungen sind die Imaginationsszenen, in denen der Vater als Deutschordensritter daherkommt, der Kaiser überlebensgroß erscheint oder Ludwig durch das Innere des Maschinengewehrs klettert. Dass die Figuren, deren Individualität nicht von Bedeutung ist, mit stereotypen Cartoon-Gesichtern gezeichnet werden, ist konsequent und wird insbesondere bei den Kadetten effektvoll eingesetzt.

In den Jubiläumsjahren zum Ersten Weltkrieg sind zahllose Comics über den Great War von 1914–18 erschienen. Joe Sacco, der Urvater der Reportage-Comics (*Palestinä*, 1996; *Bosnien*, 1998) hat mit *Die Schlacht an der Somme* (2014) ein monumentales Kriegspanorama gezeichnet, dem ganz wörtlich die Worte fehlen, bis auf ein historiografisches Beiheft (echt!). Natürlich ist auch Remarques Bestseller *Im Westen nichts Neues* (1929) als Comic umgesetzt worden. Für dieses Projekt (2014) ist der Zeichner Peter Eickmeyer eigens zu Recherchezwecken nach Flandern gereist (wahr!). Demgegenüber geht Simon Spruyt erfreulich unbefangen mit der Wirklichkeit um. Die Familie von Schlitt um den Schützen Ludwig und den Kavalleristen Oswald ist nicht historisch verbürgt und der Kaiser hat den Kriegsausbruch realiter überlebt. Wie der Klappentext so treffend schreibt: »So ist es geschehen. Oder doch so ungefähr.« So wie die Geschichte um die Deutschordensbrüder des Prologs eine Fiktion in der Fiktion ist, macht auch die Story um die von Schlitts keinen Hehl daraus, dass sie erfunden ist, wenn auch um Repräsentativität bemüht. Mit Erfolg, denn die Endzeit deutschen Kaisertums am Vorabend des Ersten Weltkriegs

Der Junker lernt schießen (Spruyt, 100).

ist Spruyt beeindruckend gut gelungen. Die Figuren werden mit elterlichen Erwartungen und staatlichem Drill überfordert, von der Last überlieferter Geschichte und überfrachteter Tradition erdrückt und von der zyklisch wiederkehrenden Gewalt schließlich vernichtet: Die letzten Seiten zeigen das Grauen des Grabenkriegs. Dass der Erzähler am Ende des Comics noch einmal zum Anfang zurückkehrt (»also noch mal von vorn«) und wieder die Lindenallee ins Bild setzt, lässt die Leser_in verstehen, dass wir die Geschichte (und zwar nun wirklich: *story* und *history*) sorgsam lesen sollen, damit wir nicht in die Gefahr geraten, das eine mit dem anderen zu verwechseln.

Dieser Comic ist *echt* gut konzipiert, *wahr*haft meisterlich erzählt und visuell *wirklich* beeindruckend. Ganz ohne historiografische Erklärungen.



Junker
Ein preußischer Blues

Simon Spruyt
Übers. v. Rolf Erdorf
Hamburg: Carlsen, 2016
192 S., 24,99 Euro
ISBN 978-3-551-76320-4

500 Seiten Mittelmäßigkeit

The Sculptor rezensiert von Dennis Wegner

Kaum ein Name dürfte wohl in der Comicforschung so bekannt sein wie Scott McCloud. Es überrascht, dass *The Sculptor* McClouds erstes fiktionales Werk seit über zehn Jahren und – nach eigenen Angaben – seine erste Graphic Novel überhaupt ist. Die Lektüre von *The Sculptor* suggeriert allerdings, dass McCloud lieber bei der Comictheorie bleiben sollte.

Der junge Bildhauer David Smith führt ein tristes Leben in der Metropole New York. Mit anderen Menschen kommt er nicht besonders gut klar, seine Familie ist bereits verstorben, und – am schlimmsten von allem – in der Kunst ist er absolut erfolglos. Dies läuft seinem großen Lebenstraum zuwider: Mit seiner Kunst in die Geschichte einzugehen und damit eine Art Unsterblichkeit zu erreichen. An seinem 26. Geburtstag jedoch macht David Bekanntschaft mit dem Tod persönlich und geht einen folgenschweren Deal mit ihm ein, denn er erhält die Fähigkeit, alles nur Erdenkliche mit seinen bloßen Händen formen und erschaffen zu können. Im Tausch bleiben ihm lediglich 200 weitere Tage bis zu seinem Tod übrig. Doch auch mit seinen neuen Kräften ist ihm zunächst kein Erfolg vergönnt. Zudem verliebt er sich in die geheimnisvolle Meg und er beginnt nicht nur seinen Pakt mit dem Tod sondern auch seine Lebensziele zu hinterfragen.

Fünf Jahre arbeitete McCloud an seiner fast 500 Seiten umfassenden Graphic Novel. Dies macht sich besonders in der Gestaltung des Handlungsortes New York bemerkbar. Mehr als zehntausend eigene und unzählige weitere Fotografien aus dem Internet habe McCloud benutzt, um sein »cartoon NYC« (McCloud, 491) erschaffen zu können. Diese Arbeit zahlt sich aus, denn McClouds Metropole und seine Statisten überzeugen durch Liebe zum Detail.

Es scheint aber, als hätte McCloud den Großteil seiner fünfjährigen Arbeit in die Perfektion seiner Zeichnungen gelegt, denn gestalterisch fallen auf den fast 500 Seiten der Graphic Novel kaum denkwürdige Raffinessen auf. Das ist dahingehend überraschend, da McCloud doch wie kaum ein anderer über die Möglichkeiten des Mediums Bescheid wissen sollte. Stattdessen ist *The Sculptor* in seiner Gestaltung nahezu filmisch und absolut konventionell.

Auch die Erzählung weist enttäuschende Schwachstellen auf. Dies macht sich vor allem in der fehlenden Innovation und der Reproduktion gängiger Klischees in der Gestaltung des Plots und der Figuren bemerkbar. Tatsächlich liest sich *The Sculptor* wie ein Katalog gängiger Filmtropen, den es abzuarbeiten gilt.

Erstens, der Protagonist als Außenseiter:

Wie bereits genannt ist David ein absoluter Versager. Er ist erfolglos, hat kein Geld, seine Familienstrukturen sind alles andere als intakt (da Eltern und Schwester tot sind). Er ist deprimiert, weint seinen fünf Minuten im Rampenlicht der Bildhauerszene hinterher, hat kaum Freunde, usw. usw. Zu Beginn der Story sitzt er einsam in einem Diner, trinkt Alkohol und blafft die Kellnerin an. Somit wissen wir noch keine 60 Sekunden nach Beginn der Lektüre ob der *male struggles*, die für den Rest der Geschichte den Ton angeben werden. Gäbe es doch nur jemanden, der ihm zu einem Ausweg und ein bisschen *character development* verhelfen könnte…

… Und da kommt, zweitens, Meg ins Spiel. Meg sticht primär dadurch ins Auge, dass sie ein *Manic Pixie Dream Girl* ist, wie es im Buche steht: Sie ist psychisch labil, selbstlos, irgendwie unnahbar und deshalb interessant, und nicht zuletzt besteht ihre Hauptaufgabe darin, unserem männlichen Protagonisten einen neuen Sinn in seinem Leben zu geben und ihm über seine eigenen Probleme hinweg zu helfen. Das i-Tüpfelchen ist hierbei Megs Einführung in die Story, denn sie kommt buchstäblich als Engel herbeigeflogen und versichert David mit einem Kuss: »Everything will be alright.« (McCloud, 51) es ist schockierend, wie perfekt Meg in die *MPDG*-Schablone passt.

Drittens, *The Sculptor* folgt penibel der Erzählstruktur jeder anderen herkömmlichen *Boy-meets-girl*-Narration. David trifft Meg und sein Leben scheint nun langsam wieder bergauf zu gehen. Natürlich kommt es schließlich zum obligatorischen Konflikt, die Beziehung geht in die Brüche, da David Angst davor hat, Meg mit seinem unausweichlichen Tod in ein emotionales Loch zu stürzen. Aber auch diese Krise wird überwunden und sie leben glücklich bis ans (sehr nahe) Ende ihrer Tage.

Zugegeben, McClouds Graphic-Novel-Debüt so sehr im Kontext des Gesamtwerks des Autors zu betrachten, mag ein wenig unfair erscheinen. Doch stets wird, sei es auf

Das Manic Pixie Dream Girl kommt buchstäblich mit Engelsflügeln herbeigeflogen.

dem Buchdeckel, dem Nachwort oder den Homepages des Verlags und des Autors auf den Umfang des Werkes, die jahrelange Arbeit und die langersehnte Publikation hingewiesen. Wer also bereits als Vermarktungsstrategie immer wieder eine Kontextualisierung provoziert und das Buch als nächstes großes Epos anpreist, sollte dann letzten Endes auch ein Ergebnis abliefern können, das

nicht komplett auswechselbar ist und nach einigen Jahren auf dem Markt höchstens durch seinen dicken Buchrücken auffallen wird. So wird uns der Name Scott McCloud auch in Zukunft eher als Comictheoretiker in Erinnerung bleiben.

The Sculptor

Scott McCloud
Macmillan: First Second, 2015
496 S., 29,99 US Dollar
ISBN 978-1-59643-573-5

Aufbruch in neue Sphären
Graphic Novels als 360°-Bilder

Magnetique rezensiert von Sandro Esquivel

360 Grad wohin man schaut: Panoramabilder, die einen Rundumblick auf Szenen ermöglichen, haben sich in den letzten Jahren im Sektor der digitalen Medien fest etabliert, 360°-Videos sind ebenfalls groß im Kommen. Die Zeit scheint also reif, auch die Graphic Novel von der beschränkten Ebene in die Sphäre zu erheben. Das Entwicklerteam Oniride demonstriert mit *Magnetique* erstmals, wie eine solche Zukunft digitaler Comics aussehen kann.

Der aktuelle Hype um die 360°-Medien lässt sich im Wesentlichen auf zwei Gründe zurückführen: Zum einen ist die Erstellung von Panoramabildern mittlerweile auf vielen Kamerageräten wie Smart Phones und Tablet-PCs verfügbar, relativ benutzerfreundlich und mit geringem Aufwand verbunden, die Darstellung und Interaktion solcher Daten ein Standardfeature aktueller Videoplayer. Zum anderen sind – zugegebenermaßen erst seit kürzerer Zeit – für Anwender_innen erschwingliche Virtual Reality-Headsets zur immersiven Betrachtung von 360°-Medien auf dem Markt (z. B. Samsung GearVR, Sony Playstation VR). Genau aus dieser Möglichkeit der Immersion – also dem Versetzen der Betrachter_in in die Mitte des Geschehens – ziehen 360°-Medien ihren Reiz. Fakt ist: Besonders im Bereich der Unterhaltungsmedien hat die Rezeption von Bildern und Videos in 360°, wie auch von Virtual Reality-Anwendungen im Allgemeinen, inzwischen ein breites Publikum gefunden. Besonders deutlich wurde das beispielsweise auf der San Diego Comic-Con diesen Jahres, auf der man von VR-Demos förmlich erschlagen wurde.

Es ist also nicht nur aus technischer Sicht eher überraschend, dass bisher noch keine Comicveröffentlichung im 360°-Format vorliegt. Diese Lücke versucht das in Rom ansässige Entwicklerteam Oniride, das auf die Erstellung von Virtual Reality-Medieninhalten spezialisiert ist, nun mit der digitalen Graphic Novel *Magnetique* zu füllen. Die erste Episode wurde im September 2016 kostenlos im Oculus Store veröffentlicht, ist aber momentan nur für GearVR verfügbar (zukünftige Episoden sind daneben auch für Oculus Rift angekündigt).

Das Lesen des Comics wird hier zur ganz neuen Erfahrung: Statt einzelne Seiten weiterzublättern, befindet man sich dank Virtual Reality-Headset mitten in der Szene und kann in dieser nur durch Drehen des Kopfes seinen Blick frei umherschweifen lassen. Per Tastendruck wird zur nächsten Szene weitergeschal-

tet. Jedes Panel wurde als vollständiges sphärisches Panorama gestaltet, wobei die einzelnen handgezeichneten Szenen- und Hintergrundelemente in einer 3D-Entwicklungsumgebung als Flächenobjekte in einem virtuellen Raum platziert und gerendet wurden. Dabei sind die für die Handlung relevanten Elemente meist räumlich rund um die Betrachter_in verteilt und müssen durch Änderung der Blickrichtung entdeckt werden. Im Gegensatz zu einer echten 3D-Visualisierung kann man sich zwar nicht frei im Raum bewegen, sondern lediglich umhersehen, was aber trotzdem schon recht beeindruckend wirkt. Während in bisherigen Virtual Reality-Anwendungen wie z. B. Virtual-Comics – denen sich der Aufsatz von Lars C. Grabbe in dieser Ausgabe ausführlich widmet – die Comicseite lediglich als Ebene in den virtuellen 3D-Raum eingebettet wird, wird hier die gesamte Umgebung zum Panel.

Ein Panoramabild entsteht aus digitalen ›Pappaufstellern‹.

Was die Handlung angeht, verrät die Website zu *Magnetique* mehr als die erste Episode, die eher Teaser als eigenständige Pilotfolge ist: Im Mittelpunkt der Handlung steht demnach die (Helden-?)Reise eines nebulösen Puppenspielers namens Nero durch die vom Bürgerkrieg heimgesuchte Küstenregion des fiktiven Landes Cyan, stilistisch vage im Steampunk angesiedelt.

In Episode 1 erlebt man aus der Sicht eines noch namenlosen Erzählers die Flucht von Dorfbewohner_innen vor angreifenden Kampfflugzeugen. Bei aller Kürze kommt das Potenzial der Immersion und Exploration in den ausgewählten Szenen gut zur Geltung: In den detailreichen Fluchtbildern zu Beginn fühlt man sich mitten im chaotischen Geschehen, und in den abschließenden Szenen, die den Protagonisten als Kind allein auf einem Floß in der nächtlichen See zeigen, springt die

Stimmung der Verlassenheit unmittelbar auf die Betrachter_in über.

Technisch überzeugt die Umsetzung durch weiches Schwenken, einen stimmungsvollen Ambient Score und sparsam eingesetzte Soundeffekte, sowie eine Zoom-Funktion zur besseren Lesbarkeit von Texten, die durch Anvisieren der Sprechblasen ausgelöst wird. Einen wesentlichen Beitrag zum positiven Gesamteindruck liefern auch die Zeichnungen von Emilio Pilliu, die durch Pastelltöne und Manga-Optik punkten. Etwas unschön fällt nur in ein paar Szenen die rechtwinklige Anordnung größerer Vordergrundelemente um den Mittelpunkt herum auf – hier könnte in Zukunft etwas filigraner modelliert werden.

Die Perspektive macht's – man findet sich mitten im Geschehen wieder.

Lohnt sich der (Rundum-)Blick also? Auf jeden Fall liefert Oniride eine vielversprechende erste Vorlage ab. Über das Novum der sphärischen Darstellung hinaus schlägt *Magnetique* bisher allerdings eher konventionelle Wege ein und bleibt auch ohne Kadrierung weitestgehend eine filmische Darstellung, in der die einzelnen sphärischen Panels die Handlung durch sequenzielle Schnappschüsse einer virtuellen Panoramakamera abbilden. Es bleibt noch weiter auszuloten, welche innovativen Möglichkeiten sich aus der Verortung in der Sphäre ergeben. Dennoch: Ein erster Schritt aus dem Flachland ist getan – in welche Richtung die Reise gehen kann und welche Rolle *Magnetique* im zukunftsträchtigen Bereich der 360°-Comics spielen wird, wird vielleicht mit dem Erscheinen von Episode 2 – angekündigt für Ende dieses Jahres – um ein Detail klarer.

Magnetique Ep. 01

Oniride (D), Fabio Corrirossi (W), Emilio Pilliu (P)
Veröffentlicht im Oculus Store, 07.09.2016,
frei erhältlich für GearVR
<http://www.oniride.com/corporate/#magnetique>

Ausgegrenzt im weiten All

Weltraumkrümel rezensiert von Jakob Kibala

Weltraumkrümel sucht das große Publikum: Kinder sollen sich für die tapfere Heldin Violet begeistern, während erwachsene Leser_innen anerkennen können, wie viel Sozialkritik Thompson in seinem Comic formuliert. Gut tut, dass er scheinbar keine einfachen Lösungen für komplexe Probleme anbietet. Jenseits aller berechtigten Kritik hat *Weltraumkrümel* jedoch ein Repräsentationsproblem: Ein weißer Künstler zeichnet eine weiße Familie in einem Kosmos, dessen menschliche Bewohner_innen ausschließlich weiß sind.

In Walscheiße droht das Universum zu ertrinken. Ganze Planeten überschwemmt der algengrüne Durchfall. In *Weltraumkrümel* ist die Natur im wahrsten Sinne am Menschen erkrankt, denn ein galaktischer Wal hat Gar Marlocke, Vater der Heldin Violet, verschluckt. In seinem Weltraumschlepper schwimmt der Treibstoffsammler unablässig gegen Magensäfte an; dagegen, verdaut zu werden. So verursacht er dem Wal schreckliche Krämpfe und monströse Diarrhö.

Es ist ein finsterer Kosmos, den Craig Thompson zeichnet: Von »kluger wie scharfer Kritik an Umweltverschmutzung und dem Raubbau an der Natur« (Reprodukt) spricht sein deutscher Verlag und meint damit den Zivilisationsmüll, der in *Weltraumkrümel*, achtlos weggeschmissen, im Vakuum treibt; aber auch die Wale, die gejagt werden, weil ihr Kot eine alternative Energiequelle ist. In diesem Kosmos leben Gar und seine Ehefrau Cera mit Tochter Violet. In einem stellaren Trailerpark wohnt Familie Marlocke, weil sie sich das Leben in einer Raumstation nicht leisten kann. Gesellschaftlicher Aufstieg scheint für die Familie zum Greifen nah, als Textilarbeiterin Cera befördert wird. Doch die Lage bleibt prekär: Violets Schule wird zerstört und stellt die Eltern vor ein Betreuungsproblem. Weil das Kind sich partout nirgends unterbringen lässt, begibt Gar sich in geheimer Mission auf Walfang, motiviert durch eine fürstliche Belohnung. Mit dem Geld ließe Violet sich auf eine neue, gute Schule schicken, während die Eltern sorgenfrei ihren Jobs nachgehen könnten.

Scharf ist die implizierte Kritik sicherlich, nicht nur an Umweltverschmutzung und Raubbau, sondern auch an den Herausforderungen des modernen Arbeitslebens. Dieses stellt Familien zuweilen vor schier unlösbare Probleme, insbesondere, wenn man zur Unterschicht gehört. Deshalb können ältere Leser_innen von *Weltraumkrümel* sich in Gar und Cera wiedererkennen. Viele werden selbst erlebt haben, dass die Vereinbarkeit von Kindern und Karriere keineswegs gewährleistet ist. Thompsons

Cendean Marlocke, genau Sie habe ich gesucht
Bitte, Cera reicht
Die Entwürfe für diese Woche sind noch nicht fertig
Darum geht's mir nicht
SHELL-TARR wechselt den Sektor, um aus der Gefahrenzone zu kommen, aber ich habe ernste Sorge, dass die FASHION FACTORY Walfisch-futter wird
Ich kann es mir nicht leisten, meine viel versprechendste Designerin zu verlieren. Deshalb
Was ist das Mama?
Regelmäßiger Zutritt zur Station von neun bis Fünf, aber nach Dienstschluss müssen Sie raus. Künftig werden Sie in meinem offiziellen Atelier arbeiten
D. Das ist mein TRAUM
Aber
Kann ich meine Tochter VIOLET mitbringen?

Kinderbetreuung im *Weltraumkrümel* – ein Spagat zwischen ...

Jedoch markiert Violets Rettungsaktion einen abrupten Perspektivenwechsel, weg von den Eltern, hin zum Kind. Erziehungs-, Betreuungs- und Karriereprobleme treten in den Hintergrund. Deren Lösung wird nur skizziert: Cera wird Modedesignerin und arbeitet daheim, wo sie ein Auge auf den Nachwuchs hat; Gar sammelt mit Freund Gordon nunmehr auf eigene Rechnung Treibstoff, statt als Angestellter einer Raffinerie. Hier propagiert *Weltraumkrümel* einen weitgehend konservativen Familienentwurf, weil Mutter Cera wie selbstverständlich Zuhause bleibt, um nach den Kindern zu sehen. Dabei mag die Aufgabenteilung für die Marlockes gut funktionieren, die sich jetzt auch eine adäquate Schulbildung für Violet leisten. Gleichzeitig aber wird ein Gemeinschaftsbild entworfen, in dem Individuen aus der Verantwortung für gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge entbunden sind und nur für sich selbst und die Ihren sorgen. Dazu passt, dass die Protagonistin im Verlauf der Handlung sagt: »So«, nämlich altruistisch, »bin ich nicht... / Ich will nur meinen Papa retten« (115).

Violet erkennt, dass sie als Individuum – ein kindliches zumal – nicht die Verantwortung für alles Schlechte in der Welt tragen kann. Dieser Pragmatismus ist wohltuend, wenn man Vio-

jüngere Leser_innen dürften sich wiederum in Violet hinein versetzen. Vom Objekt elterlicher Fürsorge wird sie zur selbstermächtigten Abenteuerheldin, die ein Raumschiff stiehlt und ihrem verschluckten Vater zur Hilfe eilt: »Ich weiß, dass es gefährlich ist [...] / Aber Papa ist in Not... / und manchmal / BRAUCHT / ES EBEN / KINDER« (95). So ist *Weltraumkrümel* sichtlich darum bemüht, Groß und Klein gleichermaßen anzusprechen.

let mit Kinderheld_innen wie Harry Potter vergleicht, deren Triumphe und Niederlagen das Schicksal der ganzen Menschheit entscheiden. Auch ist der Comic nah dran an den Erfahrungswelten seiner jungen Leser_innenschaft: Welches Kind fühlt sich nicht manchmal machtlos angesichts der willkürlichen Regeln, denen die Welt der Erwachsenen zu gehorchen scheint? Deutlich wird allerdings, dass dem Kinder- und Jugendcomic *Weltraumkrümel* eine positive, auch eine pädagogisch wertvolle Vorstellung von Gesellschaft fehlt: Der Dystopie von *Weltraumkrümel* begegnen die Marlockes durch einen Rückzug ins Private. Der öffentliche Raum bleibt sich selbst überlassen.

Keine Verwendung
NEUE ARBEITSGESETZE
Ich hab schon 'ne unbezahlte Praktikantin
Nein, wir haben nur vorübergehend keine Schule für sie...
Ich muss ein Auge auf sie haben.
Klingt, als könnten SIE nicht loslassen
LOSLASSEN?
Loslassen.
... Alltagskämpfen und Weltraumabenteuern.

Weil *Weltraumkrümel* keine Zukunftsvision entwirft, verhandelt Thompson zeitgenössische Probleme weniger, als dass er sie bloß feststellt. Zudem handelt es sich um die Probleme einer eng eingegrenzten Gesellschaftsgruppe: Einer ausschließlich weißen Unterschicht. Denn *Weltraumkrümel* kennt nur eine Art menschlicher Handlungsträger_innen, und die ist durchweg weiß. Zwar ist Thompsons Weltraum »voller liebenswerter Figuren« und »verrückter Aliens« (Reprodukt), darunter jedoch keine *People of color*. Für *African-* und *Asian-Americans* oder *Hispanics* findet *Weltraumkrümel* keinen Platz. Dazu sind die Aliens oft Stereotypen, die durch Überzeichnung ihres Verhaltens auf ihre Klassenzugehörigkeit reduziert werden. So ist Ceras unsensibler Chef die Karikatur eines exzentrischen Modeschöpfers und kapitalistischen Fabrikbesitzers zugleich, an dessen Unverständnis für elterliche Nöte die Marlockes scheitern; er ist in diesem Sinne der Klassenfeind. Gars Freunde wiederum sind prototypischer *White Trash*, die beruflichen Versager_innen der

ländlichen amerikanischen Unterschicht; es sind Hinterwäldler und Proletarier, die ihre Zeit mit Videospielen, Angeln und Biertrinken verbringen und das öffentliche Leben nicht bereichern. Noch am ehesten transzendieren Violets Freunde, Zacchäus und Elliot, solcherlei Klischees. Aber dabei symbolisieren sie stets auch Eigenschaften Violets: »Zacchäus, du bist meine Stärke, / mein Schneid, / mein WAGEMUT«, während Elliot »meine Empfindsamkeit, / meine Inspiration, / mein KLEINER PRINZ« ist (220). So erweitern die Außerirdischen des Comics Thompsons weiße Perspektive nicht, brechen sie weder auf noch unterlaufen sie. Ihre vornehmliche Funktion besteht darin, die Werte und die Haltung der Familie Marlocke zu definieren: Entweder, indem die menschlichen Protagonist_innen sich von der Dekadenz, dem Egoismus, der Lethargie und der Disziplinlosigkeit der Aliens abgrenzen oder indem die Aliens als Manifestationen charakterlicher Stärken präsentiert werden, die eigentlich den Marlockes eignen sind. Der konservative Lebenswurf der weißen Kernfamilie allein ist es, welcher als moralisch integer und individuell erstrebenswert gilt.

Weltraumkrümel

Craig Thompson
Übers. v. Matthias Wieland
Berlin: Reprodukt, 2015
320 S., 29,90 Euro
ISBN 978-3-95640-051-3

Leuchtende Punkte am dunklen Himmel:
Helios von Etienne Chaize braucht nicht viele Worte

Helios rezensiert von Gerrit Lungershausen

Das Comic-Debüt des französischen Grafikers Etienne Chaize erzählt eine Geschichte von epischem Ausmaß, ohne viele Aufhebens um Orthografie oder Grammatik zu machen. Auf Sprache verzichtet er einfach völlig. Stattdessen: Opulente Bilder.

Eigentlich ist es kein Debüt. Und auch nicht ganz ohne Worte. Chaize hatte bereits 2015 an dem Comic *Quasar contre Pulsar* als Kolorist und Hintergrundzeichner mitgewirkt, aber dieses Mal hat er den Comic ganz in Eigenregie verantwortet. Und ganz ohne Worte kommt der auch nicht aus, sondern enthält einen kurzen französischen Prolog, in dem die Grundsituation – der Ausgangspunkt der Handlung – dargelegt wird. Ein untergehendes Königreich. Hoffnung. Aufbruch.

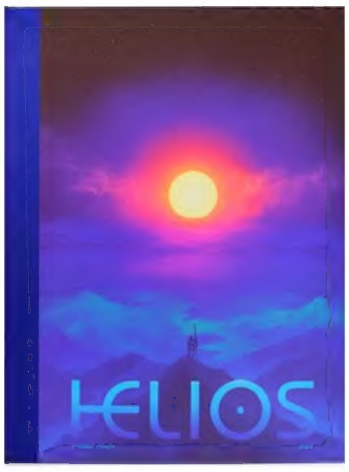
Eine Gesellschaft, die anscheinend in Stände unterteilt wird, ist dem Untergang geweiht. Kosmisches Schicksal: erkaltete Sonne. Unter der Führung einer in Gelb gewandeten Figur schöpft die Menge aber Hoffnung und beschließt freudig den gefährlichen Aufbruch in die Ferne. Der Tross setzt sich in Bewegung, bewacht von einer Gruppe von Soldaten, begleitet von mehreren Spielleuten, getragen von einer überdimensionierten kristallinen Antilope. Sie erleben einige Abenteuer, die nicht von ungefähr an Hokusais *Welle* oder Piranesis Ruinen-Kupferstiche erinnern, treffen verlustreiche Entscheidungen, gelangen aber schließlich durch ein Höhlensystem

Abb. 1: Die Abbildungen in *Helios* gleichen einem Wimmelbild (©Etienne Chaize & éditions 2024).

und über ein Gebirge in das Licht, das sie so sehr gesucht haben. Geschichte aus.

Aber nicht ganz, denn der Comic zeigt sehr schön, dass sich jede Ereignisfolge als ganzes Bündel von Geschichten erzählen lässt: Sowohl die *grand recits* dieser Gesellschaft sind darin enthalten wie auch die individuellen Schicksale, die in ersteren durchaus nicht aufgehen müssen. So lassen sich die Schicksale einzelner Figuren sehr schön verfolgen, und dann zeigen sich Verlustgeschichten, Bewährungsproben, Siege und Niederlagen. Nur dadurch, dass der Comic stumm erzählt, ist es möglich, diese einzelnen Geschichten einander überlagern zu lassen, so dass man gezwungen ist, den Comic wieder und wieder zu lesen, bis das Bild der dortigen Gesellschaft allmählich klarer wird.

Der Comic ist narrativ, und dabei zugleich eine Sammlung beeindruckender Wimmelbilder. Die Hintergründe sind außerordentlich dunkel, und die Kontraste mit viel Bedacht gewählt, so dass Effekte von Nebel, Sandsturm und Wasserwirbel gut getroffen werden. Die Hoheitszeichen der Figuren sind die leuchtenden Lichtquellen, die nicht nur den Bildraum zu erhellen scheinen, sondern auch die Aufmerksamkeit lenken. Der Comic ist mit Liebe zum Detail entstanden, teilweise am Computer, versetzt mit Papierzeichnungen und Collagen. Diese Arbeit hat zudem der Straßburger Verlag *Editions 2024* angemessen in Szene gesetzt: Das monumentale Format (28,6 × 38 cm) sprengt jedes Buchregal, die Entscheidung für die Schweizer Broschur macht den Comic zu einem Lese-, Blätter- und Tasterlebnis. *Editions 2024* hatte bereits *Quasar contre Pulsar* veröffentlicht und ist auch für den 3-D-Brillen-Comic *Jim Curious* von Matthias Picard verantwortlich (Übersetzung bei Reprodukt). Mit seinem kleinen, aber feinen Programm ist er etwas für Ästhet_innen. Das gilt für *Helios* ganz besonders.



Helios

Etienne Chaize
Straßburg: Editions 2024, 2016
40 S., 23,00 Euro
ISBN 9782919242511